laiyin扫描制作

GAMEPLAZA

电子游戏广场



10

新 疆 青 少 年 出 版 社



the WILD ADVENTURES TOMBA!

トンバ! ザ・ワイルドアドベンチャー

东巴! 世界大冒险

机种:PS　厂商:WHOOPEE　类型:A · AVG
媒体:CD－ROM　发售日:1999 年秋

与冬巴(TOMBA)一同冒险







在 3D 地图上发现各种各样的事件并将之解决的冒险游戏“TOMBA! THE WORLD ADVENTARE”。这个游戏的特征是地图上的所到之处都有事件的设定。从简单到复杂，有 100 种以上的事件，其中也有只有满足条件才会出现的事件。你能解开所有的谜吗?



冬巴

以粉色头发和绿色短裤为特征的主人公，是个在大自然包围的小山村中长大的有活力的野孩子。

故事主干



帕丝

结束了前作中“与魔猪的战斗”的 TOMBA 与好朋友桑达一同幸福地生活着。某日从大陆遥远的上空落下一封信来，由此出现了个名为斯卡拉的小虫，他告诉 TOMBA 小时的好友帕丝被相邻的大陆上的魔猪带走的消息，听到这个消息，TOMBA 为救好友飞跃进面向相邻大陆的大海。TOMBA 冒险的大幕打开了。





◀▲可爱的帕丝到底在哪儿?

挑战事件

下面介绍 TOMBA 从发现事件到将其解决的过程，这里介绍的都是为了进入下一舞台而必须解决的部分，是没有办法躲开的。你能找到答案吗?



▲简单的事件在街上走、与人交谈就可发现，或是检查奇怪的地方。



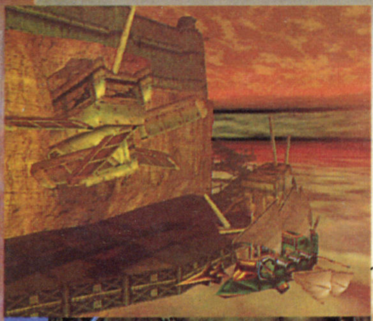
发现新的事件

◀事件发生后，画面上会有事件名称的表示，并成为事件的标志。



确认事件完成情况

▶看到事件表示画面后，可以了解已发生或解决了的事件。





由众多知名人士参与制作的DC版的RPG作品，它的名字就是"永恒之幻境"。这个以SEGA玩者熟悉的名作RPG"梦幻之星"系列的工作人员为中心，集结了SEGA实力派制作者的游戏，终于将要开始了。蓝色的空中飘着岛屿，空贼们在天空中来往的世界舞台上，展开了空贼少年的成长与冒险的故事。搜宝时的心跳，在天空航行的刺激，与个性丰富的人们的交流，充满各种因素的游戏马上就要出航了。

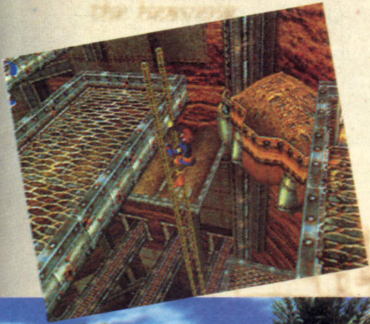
ETERNAL ARCADIA
エターナル アルカディア

永恒之幻境
ETERNAL ARCADIA

机种:DC　厂商:SEGA　类型:RPG
媒体:GD－ROM　发售日:未定

新"大航海时代"现在开始了!!







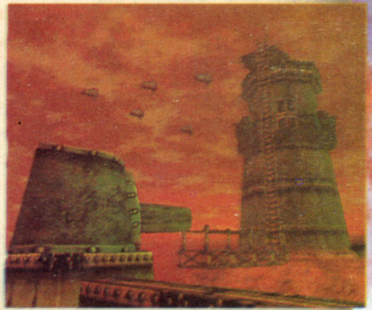
▶眺望远处耸立的异国的城的少年，游戏里有许多不同的世界。

▼密林深处的谜之遗迹。解开这里面的谜也是游戏的乐趣。





▲具有东洋文化的岛屿和未开垦的丛林，在游戏中常常出现。





～开发制作者的看法～『永恒之幻境』的世界



以开朗、活泼的风格展现出探险与冒险的真正的RPG。游戏在此主题下制作。尽可能加入了大量新的要素，所以舞台设定为无边无际的天空，而主人公是个纵横世界的少年空贼。在欣赏游戏故事的同时，探险未知的土地，寻找宝物，无论某件事都要下很大的功夫。另外本游戏的工作人员以"梦幻之星"系列的开发者的中心，集结了参与过"樱大战"和"龙之力量"的人员。可以说是SEGA的RPG和冒险的作品。



用你的眼睛仔细看一看游戏中的世界

Haputas 浮游岛

在无边的天空中漂浮的岛屿。住在这个世界的人们称之为浮游岛。

在空中飘浮的大陆，以及岛屿……

飘在空中的数个大陆被称为浮游岛。这些浮游戏岛的高度各不相同，所以有的岛上还浮着岛，是个立体的世界。从上面的岛向下面的岛流下瀑布，在上下的群岛间还可以通航，以上就是DC表现出的3D的世界。



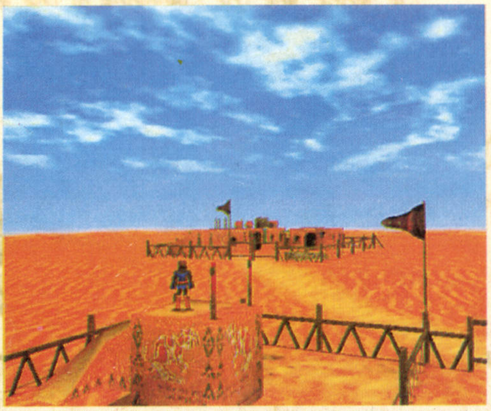
▲从船上眺望浮游岛，世界上的商船常集中在这里。

浮游岛是什么

主人公所住的岛称为空贼岛，此外还有由各军事强国所统治的岛和具有独自文明没有去过的岛。这些岛都是立体飘浮着的，至于在世界地图上如何表现还是个谜。







◀▲说到浮游岛，它的大小和形状也各不相同，大的岛的地平线，还会有水流动下来。







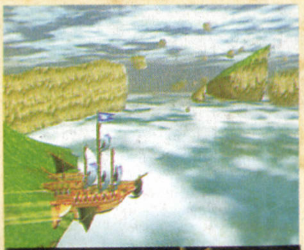


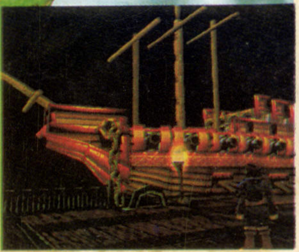
◀交通工具不仅是船，还有骆驼等生物可在岛上旅行。此外还有各种方法。

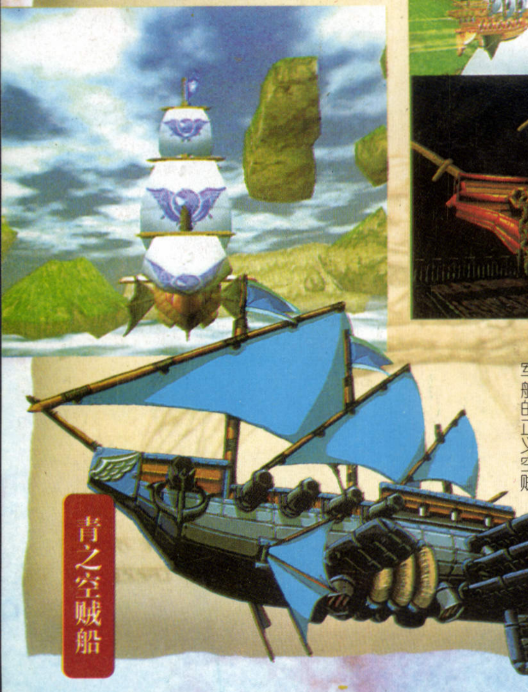
Sky Pirate's Ship 空贼船

往返于空中飘浮的岛之间的帆船，这里面没有海盗船，而是空贼船。

攻击船舶的“空贼船”。不同的空贼形成的小的集团，展开自己的活动。其中也有不加区别地攻击船只的坏空贼“黑空贼”，以及不攻击非武装船的正义的空贼“蓝空贼”。







◀这是不攻击普通船只，只攻击军舰的正义空贼

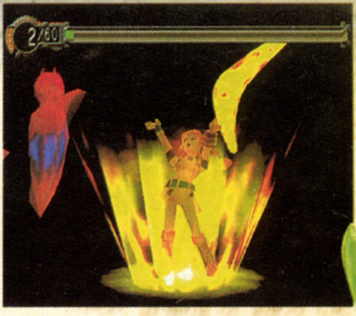
空贼与空贼船是什么？

除了蓝空贼和黑空贼之外，还有在世界各地建立殖民地进行统治的各军事强国。蓝空贼攻击的就是他们的军舰，蓝空贼与黑空贼是对手关系，并威胁着强大的军事国家。这些势力在空中争夺着霸权。主人公维斯的梦想是拥有自己的船，打倒黑空贼与列强的军舰并探索世界。

Character 主人公

展开冒险之梦的主人公们相信，没有"实现不了的梦想。

下面介绍3个人物。他们是由"蓝空贼。培养成人，希望在天空中旅行的维斯和艾卡二人，还有由某个机会而与他们共同冒险的谜之少女菲娜。使用大刀的维斯的普通技（与必杀技不同的优美动作）和使用飞镖的艾卡的华丽必杀技，都是必看的重点。



人物是什么？

初期的主要人物只有以上3个人，但他们在旅行之中会见到各种各样的人，并组成队伍。另外以维思和艾卡所乘的达因家的空贼船克鲁为首，还会有许多有许多的船相继出现。每发现一个未知的岛时就会见到不同人种、具有独特文化的人物。

青色的旗帜代表着少年们对未知世界的向往及探索！



梦想着冒险的少年空贼

维斯

蓝空贼达因家的好奇心很重的少年，两手可自由地运用两把剑。







艾卡

与维斯乘座同一空贼空贼船的少女，性格直率的女孩。动作迅速，使用的是少见的澳式飞镖。

空贼船的红一点



云聚集的地方是世界的尽头吗？



菲娜

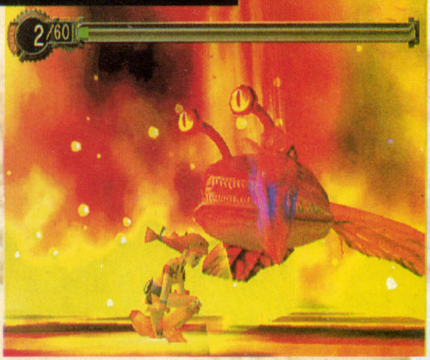
安静、少语的少女，但有时可看到温柔的微笑，装着异国的服装，但她来自何方没有人知道。

异国来的美少女



黑之空贼船

▲挂着黑色的海盗旗，不加区别的攻击船只的坏空贼。不仅是财宝，连人命也要夺走。



▲在冒险中并不是一帆风顺的，像这样的怪物会不时地出现，向勇者们挑战，用你们那些神奇的力量去消灭他们吧！

对未知世界的憧憬便是他们冒险的动力！！



ブレスオブファイアⅣ BREATH OF FIRE

龙之战士Ⅳ

机种：PS　　厂商：CAPCOM　　类型：RPG
媒体：CD－ROM　　发售日：未定

与主人公一同旅行的同伴们

又有3个新人物登场，这3个协助主人公旅行的人，在混杂了许多种族的世界中具有独特的个性。各自具有不同的特殊能力，虽然详细资料还不清楚，但从插图上可以想像到一些。既有外表恐怖的人，也有可爱的人。

CHARACTER 1 赛阿斯

赛阿斯是个不常说话的人物，但脑中常在思考各种作战。他本人以佣兵的身份出现。





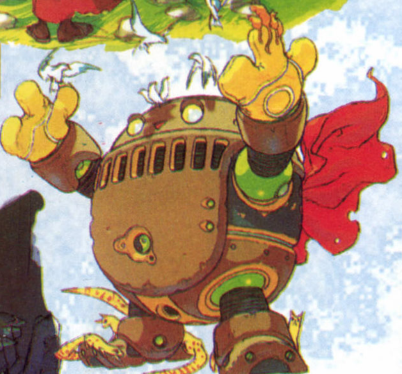
CHARACTER 2 克雷依

在这回的整个作品中，有许多具有民族性的设计的地区。其中的代表之处可以说是克雷依的设计了。插图中描绘的是他“令人羡慕的人缘和被人称为族长”的样子。





CHARACTER 3 马斯达

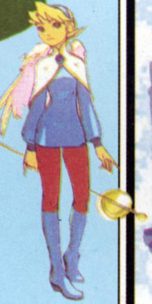




铠甲？机器人？谜一般的马斯达不仅在同伴中，在小鸟等小动物中也很有人气。虽是个怪人，但却值得信任。

请注意主人公们的秘密





“龙战士”系列中一定会有主人公龙和妮娜出场。但龙和妮娜在每个作品中都有不同的设定。在本作中，不仅外表，连性格也与以往不同，也就是没玩过前作就不会有不同的感觉。

新人物们的战斗画公开

以下是新人物的战斗镜头了。克雷依的特征，是运用强壮的身体和挥舞粗壮的棍棒，其破坏力可以说是一流的。而被硬甲包围的马斯达不仅防御力高，而且全身藏有武器，孤高的剑士赛阿斯是战斗中的名人，以极快的速度发出一击可达到很高的命中率。



▲敲打的一击，在画面振动的同时还会有2HIT的表示，威力很大。

克雷依拥有破坏一切的力量

▼颇有日式风格的赛阿斯，连端刀的姿式都很像武士。





◀在剑技方面具有无出其右的强大本领，续力后可切断一切东西。

佣兵剑士出身的赛阿斯

坚硬的身体是马斯达赖以生存的依靠



◀防御指令的选择，不过只凭借其硬度就不会受伤害。

相信同伴的力量



◀马斯达的究极之技也许说就是这个火箭拳了，但飞出的手臂还能回来吗？

ROCKET PUNCH!!

本作中战斗系统的进化





仍是指令选择式的战斗，但本作的战斗画面上可以看到各种新要素。关于新系统的详细情报还未公开，但攻击的连击时会表示出COMBO槽。在攻击数下面表示出最终伤害，但横向的框是什么呢？看来战斗更具多样化了。

人物的动作变化在3000种以上

本作的画面的创造性十分引人注目。总之各人物有多达3000种以上的动作变化。



龙/切·砍

这是主人公龙用小剑切砍的动作。这一连串动作在画面上几乎只有一瞬间，动作看上去如同行云流水。



从准备到斩向敌人的全部动作

冒险的舞台是被泥之大海分隔的两个大陆

本作的舞台是两个被泥海分隔的大陆，人与船皆不能来往。但是自从文明发展到大陆间可以来往后，大的战争就爆发了，本故事从战争暂时中止一年后，艾莉娜公主在前线村庄失踪之处开始。以此事件为契机，公主之妹妮娜与龙相见了。

此二人在各地的城乡中旅行，见到多位可以信赖的同伴。



◀在广阔的大陆上分布着各个城，并且各自发展着独特的文化，形成了完全不同的氛围。

龙与妮娜是系列中不可缺少的重要角色

二人在断崖绝壁处相遇





◀▼这种场所必须要突破。因为妮娜是飞翼族，所以很轻松，而龙则有些困难了。



▲密布的街道上如果转变视角的话，就会有让人意外的发现。

完满的背景

各种种族共存的世界上到处都有不可思议的景色。如同巨大物体落下般的生物，长满茂盛巨树的森林，在云层上建成的维茵迪亚城等等，旅行充满了乐趣。对战斗和解谜感到疲劳的话，就好好欣赏一下景色吧。





用跳跃突破险路

在矿山处会挖掘出什么奇怪的事物呢?



▲设置了巨大的齿轮，在齿的链条连接处理了些什么呢?

妮娜/跑·急停





跑动中急停下来。因为背后长了翅膀，也可以飞行。但有时会因飞不起来而出现失败动作。

克雷依/按

也许是画面设计者的想法，按的动作也被画得很细致，而还分了 8 个方向。





在机械都市中遇到可以信赖的同伴

迷你游戏仍会登场吗？

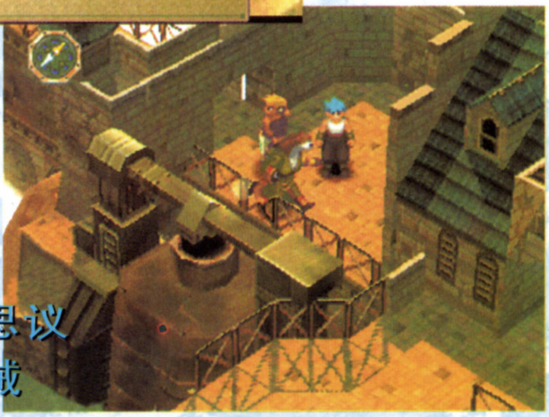
在各地探索中会可意外地发现

前作“Ⅲ”中的事件系统，例如水边“钓鱼”，寻找师傅以成为弟子的“师匠制度”，提升妖精族文化级别等都还存在。虽然与故事没有直接关系，但也应玩玩试试。另外本作中还隐藏了些有趣的地方。





▲▶发现了个蒸气机一般的装置，好像在工作又不像在工作……，是什么机器呢？



调查不可思议的机械

▼奇特的马斯达，因为身体是圆的，看上去很可爱，但生长时也很可怕。

马斯达在机械都市中发挥他的本领



▲共同旅行的同伴们都是朋友，特别是马斯达总是能缓和气氛。

与同伴同心协力渡过难关！！







◀▲城中人们的帮助也很重要，帮助受困的人，也就会在困难时得到帮助。

马斯达／复活





蹲着的马斯达又站起的动作，在战斗中倒下后还能再次复活吗？

赛阿斯／居合斩

赛阿斯的居合斩，用肉眼不能确认，还是看看连续照片吧，不过还是看不清，真是太快了。





MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES EX EDITION

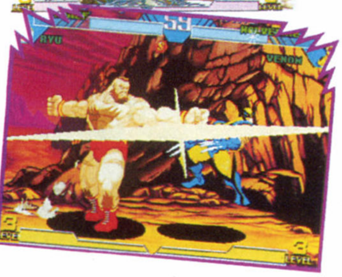
漫画英雄 VS. 卡普空

机种:PS	厂商:CAPCOM	类型:对战 ACT
媒体:CD-ROM	发售日:1999 年 11 月	

PLAYSTATION 版中加入了许多原创要素

美国 MARVEL 公司旗下的动画人物以及 CAPCOM 游戏中的角色汇聚在一起，此游戏是 VS. 系列的第三作，加入了前两作没有的辅助角色系统，以及进化后的合体超必杀技，使得本作是全系列完成度最高的作品。







登场角色介绍



蜘蛛人 被受到放映能的蜘蛛所咬，从而得到超人力量的主人公。正体是与爱人相爱的普通男子。

甘比特 具有从指尖向物质输入进能量的并使之爆炸的能力，是法国血统的美国人。

狼人 在本能下进行活动，具有野兽之心的无赖男子，与甘比特一同为 X-MEN 的一员。

战争机器 身上包着力量服的战士，并且具有无数种武器。

哈鲁克 接受了大量伽玛射线的科学博士，变身为具有奇异怪力的哈鲁克。

美国上尉 称为“美国的活的良心”的主人公，用手中的盾进行攻击。

维诺姆 仇恨蜘蛛人的男子维诺姆，寄生在异形上的样子，是蜘蛛人的宿敌。

辅助反击

在防御住对方攻击后输入指令便可令第 2 位角色出现并且给予敌人伤害，反击攻击的范围视角色而定，并且消费超必杀气槽 1级。防御中←↙↓+强 P+强 K

合体超必杀

消费 2 级必杀技气槽的合体攻击，以威力高画面华丽而著称，攻击结束后第 2 角色登场，第 1 位角色退出。

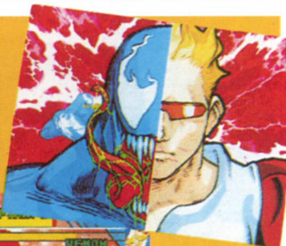
↓↘→+强 P+强 K



究极合体技

本次新追加的系统，可在一定时间内控制两位角色进行攻击，条件是超必杀技槽 2 级以上。

↓↙←+强 P+强 K





◀▲发动究极合体技后，画面下方的时间槽在不断减少，玩者要在时间内使出最有效的连续技攻击敌人。

MARVEL SIDE

5 CAPCOM SIDE 种原创游戏模式！





"街霸"系列中的主人公，为寻找强大的对手而不断继续着他的旅行。

在格斗游戏中最知名的女性格斗家，其身份是国际刑警组织的成员。

以洛克飞弹为武器进行战斗的人气动作游戏的主角。

与3个同伴共同保卫整个太阳系而战斗，是CAPCOM世界中的英雄。

在"恶魔战士"系列中参战的女性夜魔，其必杀技十分华丽，并且有着相当大的威力。

代表俄国参战的摔跤手，拥有一击必杀的各种投摔技。

在"机甲斗士"中出场的主人公，与他的爱机一起与对手作战。

现代忍者集团中的一员，灵活的身手使他在作战中处于不败之地。

PS版与街机版最大的不同就是在对战中不能更换角色，不过PS版有5种原创的游戏模式出现，在这些模式中玩者会发现许多新鲜的玩法，它会让你体验到街机版没有的某种对战气氛，在游戏画面上CAPCOM也保证了十分完整的移植度。

1 BATTLE

通常的必杀技与超必杀技之间可以进行CANCEL，这也是本系列PS版的魅力之一。

"特别角色"系统

对战的双方除有两位搭档外，还必须选择一名特别角色出战，由于PS版加入了必杀技CANCEL系统，因此这些特别角色在攻击时也遵循这一原则。



◀▼特别角色攻击时也可以CANCEL在其它必杀技中。

"辅助角色"系统

玩者除了要选择主要角色外，还要使用特别的辅助角色，它使对战更具多样性。







▲玩过街机版的人也要体验一下PS中不同的对战风格与气氛。

选择两种不同类型的角色进行对战!!

2 CAOSS OVER

当发动究极合体技时，我方的两个角色与敌人同时出现在画面上，而我方另外一位角色的必杀技则根据你操纵的那个人随机而定，主要目的是以最为适用的连续技或必杀技，最大限度地削减对方的体力。



▲在角色选择上要根据它们的性能来决定组合方式。

与街机版相同的系统





▲画面中我方的两位角色在究极合体的过程中可以同时使出它们自己所有的超必杀技。

街机版画面完全移植

3 VERSUS

与朋友之间进行技艺切磋的模式，在系统上与过关模式完全一样，它的乐趣是与拥有不同实力的朋友进行对战，是提高技术的重要途径。



4 TRAINING

在此模式中玩者可以对每位角色的各种技法进行练习，而在练习过程中的指令输入顺序会不断出现在画面的下方。



5 GALLERY

由于PS机能的限制，读取资料时会相当缓慢，为了缓和这种压抑的气氛，CAPCOM设计了各种各样的LOADING画面以供欣赏。





A：前不久突然在杂志上公布的 SNK 最新作的画面现在应该公布了吧！

B：相当吃惊吧，"侍魂"系列的最新作将以原创的故事在 PS 上发售。

A：人物中依然可以看见霸王丸和娜可露露，不过时间已经是 20 年以后的事了。

B：是的，除了这两个人外，剩下的几乎全都是新人物。

A：人物的设计相当不错，产生了很大反响。

B：是啊！这次的世界观以及人物性格与以往不同，有些新鲜的感觉。

A：这样是不是比 KOF 系列更具魅力呢？

B：这种比较好像有点……

A：不过肯定相当受期待。

B：我们也希望这样。



剑客異聞録 甦りし蒼紅の刃

サムライスピリッツ新章

机种：PS	厂商：SNK	类型：ACT
媒体：CD－ROM	发售日：1999 年冬	

"侍魂"新作在 PS 上登场

"剑客异闻录 侍魂新章"是"侍魂"系列的最新作，这不是街机的移植，而是 PS 原创的剑剧作品。

故事舞台在街同版"侍魂 阿斯拉斩魔传"之后约 20 年。霸王丸成为老练的剑士，娜可露露则变成圣灵。在战斗系统方面，由 3D 再现了"峰打ちやい存し、锷竞合い、弹き返し"等多种日本不同的剑术流派中的动作。



◀主人公九葵苍志狼和其师兄弟九鬼刀马，这是对战前的画面。

《阿斯拉斩魔传》约 20 年后





在江户近海的孤岛上

以离天京为舞台





开始了剑客历史新的一页

娜可露露化为圣灵，引导剑士们



娜可露露

为了防止灭亡的危机，她超越时代以给剑士们启发和给与帮助。在离天京内，她将以一位妖精的身份出现。

光之巫女

OPENING CG MOVIE









◀为了保护自然防止灭亡的危机，娜可露露让自己的灵魂与自然结成一体，变为了"圣灵"。

时代背景

在太平时代，剑的时代将要宣告结束了。幕府为了更变那些不能适应的时代变化的无宿者们，在江户海的孤岛设立了"牢人街"进行管理，但是有人企图利用它创造新的世界，其名称为"霸业三刃众"，具有强大的力量。他们运用力量使无宿者服从，以达到颠覆国家的目的。于是"牢人街"渐渐被称为"离天京"。离天京从原来的立场变为只有强者才能生存的无法地带。人们在一天天的生活中互相憎恨，互相杀戮。"霸业三刃众"从杀戮的憎恶中吸取了力量，更充实了力量。20 年的时间过去，万事具备的"霸业三刃众"开始了行动。与此同时，感到事态严重的幕府下命调查离开京。



九葵　苍志狼

新主人公，超一流剑士高手，具有太刀技和秘剑的天才剑士。继承亡父家业成为幕府的秘密剑士。与杀死父亲的义兄"九鬼刀马"有"二对之刀"的宿命战斗。

九鬼刀子

天生白皮肤、红眼睛，主人公的兄弟，同样是个剑术高手，以直线太刀发出的一击必杀为信条，杀死了师傅，并夺走了二对刀中的一把，之后失去了行踪。

花房　迅卫门

秘密剑士之一，与主人公一同多次越过死亡线，优秀的剑士。为了弥补身材矮距离短，使用了一把枪，接受了幕府的命令，与主人公一同前往离天京。

霸王丸

豪爽且胆大心细，不拘于形式的男子。在剑的世界中无人不知，由于过去的许多传说被称为"传说之剑豪"。武器是只有霸王丸才可使用的"河豚毒"。

新旧人物的大聚汇

这里是本作"侍魂"的诸位人物，大家可能感到十分陌生，这次的设计是在以往系列的20年后，从服装和武器上都可看到大的变化。不知你喜欢谁呢？

服部半藏

最强的忍者。伊贺忍者的领袖。从忍者装下若隐现的脸上可以看到是个年轻人。是第2代服部半藏吗？"モズ落とし"还存在吗？

木神　銃士浪

反幕府组织的领袖。脸上有伤，带黑手套。他所拿日本刀样子很独特，不知发出什么样的攻击。

七生灰人

灰色的头发，傲慢的样子。全身都有刺青，以一把锋利的剑为武器，是反社会性格的人物之一。

十六雄　夜血

插入鞘中的剑身为锯齿形。后腰还插了把小刀，奇怪的笑容，他身上的服饰暗示着他自己是个残忍的人物。

吉野　凛花

手持与身体很不相称的长刀的少女。她的过去无人知道，但却是命运引导下的剑士之一。

つずじ风之卧龙

山贼团的首领。独眼且全身有伤的男性。一只手揣在怀中，另一手握有打击系的武器。是个有巨大力量的人。

サセ(沙耶)

金发外国人。性感的体形，诱人的身姿，但她的正体是使用二把镰刀的女刺客。小看她就会很倒霉。

乱凤

挥舞大铁锤的野孩子。比起技术杰更注重力量，在战斗中看上去很机智。

命

红色瞳孔。具有妖艳美丽的女性，全身散发出的感情和悲哀的表情，让人想起"色"这一人物，不过…

真魔装機神 PANZER WARFARE

真 魔装机神

机种:PS	厂商:BANPRESTO	类型:S·RPG
媒体:CD-ROM	发售日:1999年11月25日	



魔装机神赛巴斯塔

故事途中与健吾相见的风之魔装机神。用剑型武器"Cy Blade"进行战斗,还具有隐藏能力。



健吾·费尔迪南

现有的替身,故事的主人公。自幼喜欢魔装机,仅仅18岁就接受了魔装骑士的考试的青年。

游戏初期的故事介绍

"真·魔装机神"描写了人和魔装机之间的故事。这回介绍的是游戏初期第1-第3话的故事。故事从18岁的主人公健吾进行魔装机操纵者"魔装骑士"的考试开始,完成了考试后的主人公却被卷入了突发事件,并与女主角阿鲁玛相见……。

1话与2话是了解战斗方法的版面,真正的战斗将从第3话开始。

第1话 "魔装骑士"

一体魔装机打倒3体"石怪"的考试题。但考试中从北方出现了怪兽"达奥斯之魔物"的攻击,虽然下达了撤退命令,但健吾为救同伴向怪兽发动挑战。这时名为阿鲁玛的女子出现,与具有强大力量的魔装机"加瓦依尔"一同消灭了怪物。



魔装骑士资格测试





◄▲健吾要尽力用考试用魔装机帮助阿鲁玛。

第2话 "神之腕"

最终考试过了1个月,健吾因通过考试成为魔装骑士,并有了自己的魔装机。这时"达奥斯之魔物"又出现了,此时正是测试自己是否有资格乘坐魔装机,之后阿鲁玛再次出现于战场中,但这次她是在自己的骑士队中寻找年轻的骑士。



▲▼阿鲁玛来迎接正与怪兽战斗着的健吾。

驾驶魔装机出击!



▲最初的魔装机是具有风属性的试验机"西亚梅姆",拥有许多种必杀技。



阿鲁玛·加莉娜

主人公向往的巴尔兹菲姆王国军的魔装骑士,操纵魔装机的本领和指挥能力都很优秀,是巴尔兹菲姆代表性的著名骑士。开始时与水之魔装机"加瓦依尔"共同出场,并帮助了健吾脱困。



迷之人物登场!



▲战斗事件结束了,出现了个谈吐怪异的人。

第3话

预 感

健吾在阿鲁玛的指引下进入了她所在的西方骑士队。首先在队中进行自我介绍，紧接着接受了最初的任务。从此关开始，敌我双方的数量都增加了。玩者要操纵多个魔装机与敌人战斗，展开以SLG为主的故事。

魔装机部队奉命集结！





▲▶主人公入队后，巴尔兹菲姆王国西方骑士队达到了7人。

真正的战斗开始了！



◀攻击的变化丰富，每个魔装机用不同的技战斗。



▲战斗系统，继承了"超机大战"系列的基础因素。



▶怪兽的攻击很强大，而且很聪明，真不妙！

西方骑士队成员介绍

巴奥曼·巴奥姆



▲西方骑士队的副队长，驾驶火之魔装机"斯奥古"。

弗尔卡斯·甘比



▲阿鲁玛队的老队员，驾驶大地之魔装机"布拉奥尼"。

海雷娜·丝尤卡



▲队中的老队员，总以大姐姐的口吻说话。

布兰吉·卡迪斯



▲自称天才的阿鲁玛队队员，总是爱大惊小怪的。

多罗比·雷蒙斯



▲与海雷娜、布兰吉共同想成为魔装骑士的人。

左右战局的"魔力槽"

各部队每回合都积攒了"魔力"能量。它与部队的移动力和攻击力密切相关，积攒了后气槽就会变亮，可在移动力和攻击力很高的状态下进行战斗。但使用了强力的技后，气槽将变慢，部队能力变低。



◀强力攻击结束后，部队的『魔力』变低。



◀在状态画面可确认『魔力槽』。



▲战斗画面上方表示了"魔力槽"。"魔力"是人体放出的生物能，随驾驶员状态而变化。



在Intermission画面中表示现在的同伴

在各话的Intermission画面中，可确认同伴驾驶员的全身像和状态。当然还可看他们所乘的"魔装机"。

True Love Story







トゥルーラブストーリー f ファンディスク

真爱物语F

机种：PS　厂商：ASCII　类型：ETC
媒体：CD－ROM　发售日：1999年11月25日



以“真爱”为主题的恋爱模拟游戏







本作是人气恋爱模拟游戏“真家物语”系列的 Fan Disk 终于发售了。以“2”代的结局之后为舞台。仍象以往系列中常见的“下校会话”等那样，与主人公的妹妹みきき、以及其它女孩交谈。话题的内容主要是关于新的学校和以往出场的人物们的一些事情，另外还有许多新增的内容。还可以利用 Pocket Station 进行资料交换。



▲“2”的主人公的妹妹君子。是个既直爽又可爱的女孩子。

关心妹妹的日常生活也是兄长的责任



▲在自己的房间可以选择许多事情，也可以去妹妹的房间。









与女孩对话可以了解许多学校的事情





◀如果对话进行顺利的话，就会有这样的约会。



▶哈哈哈，穿睡衣的君子，样子真可爱。



▶▼要与妹妹交谈，就去妹妹的房间选择『話す』指令。也有提问的指令。



▲这是“I”中的主人公妹妹みきき，是个招人喜欢的好女孩。

◀进房前先别忘了敲门，不然可就糟了。





在学校生活中会出现许多快乐的事情



美丽的画像和迷你游戏



本游戏中除了与みきき和君子交谈的模式外，还有发挥了PS表现力的相册模式和下载Pocket station数据的模式。本面将详细介绍两个模式。无论是在自家中，还是在外面，都会感到淡淡的怀念。

▼如果有"1"、"R"、"2"各代的相册资料，就可在此模式下观看。



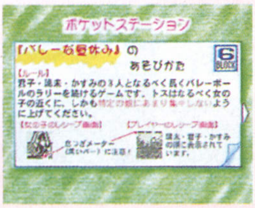
充实的相册模式

如果有过去的系列作品（包括"R"）的记录，在此模式下就可以很高的解像度来欣赏，画面美丽，得让人要凝视良久，别看坏了眼睛哟。



◀各事件中的各个部分都变为高解像度的画像。

在以往的资料中可以看到许多感人的画面











▲姿式一样但服装不同的画面也有许多许多。

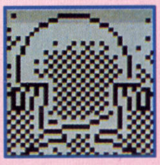
用Pocket Station可以玩『Pocket TLS1』&『2』以及迷你游戏

有10种以上的再现了"真爱物语"本篇的系统的模拟游戏，和Pocket Station用的多种资料，感觉相当棒。不仅如此，玩起来的感觉也与真正的本篇十分相似。

丰富的迷你游戏



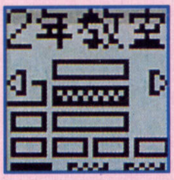
▲别让球落下来，传给下一个人。



▼在好的时机按下键。

POCKET TLS1&2

与女孩进行猜拳游戏



◀休息时间、午休、下课后要干些什么呢?有谁在呢?

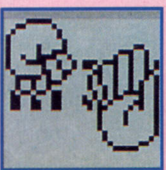


▲真实地再现了女孩的笑容。





▲中途存储数据，当然还可以再打开。



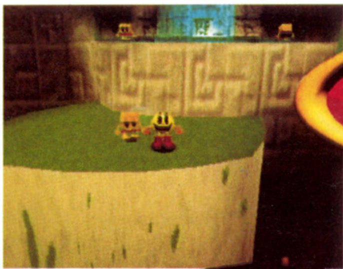
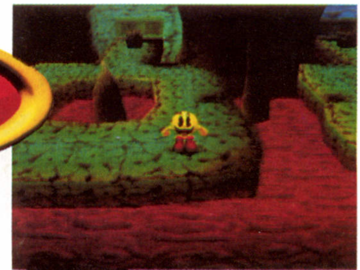
▶与女孩子们玩猜拳等等游戏。



在东京Came show 99'
可得到迷你游戏数据

Pocket Station用迷你游戏"网球约会"的资料，将早于11月25的游戏发售，在东京Came show 99'上进行公布。9月18－19日为公布日，如持有5个记忆区以上的Pocket Station前往，并且正确地回答当场的提问，完全正确的人就可得到精美的礼物。但只限于日本的玩家。

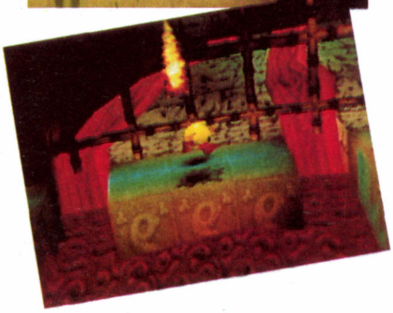
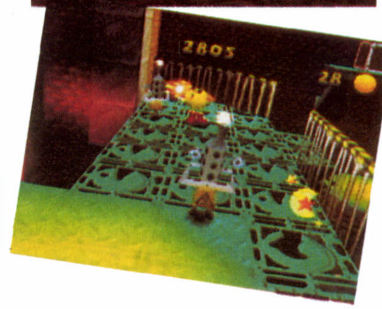


20th ANNIVERSARY PAC-MAN WORLD™

パックマンワールド 20th アニバーサリー

食鬼世界

机种:PS	厂商:NAMCO	类型:ACT
媒体:CD－ROM	发售日:1999年秋	

PAC——MAN诞生20周年纪念的游戏

这个游戏是“PAC——MAN”系列中首个3D动作冒险游戏。不仅加入了至今仍受人喜爱的不朽名作“PAC——MAN”的游戏性，还追加了许多变化丰富的新动作，使PAC——MAN在奇异的3D世界中进行着冒险。无论老玩家还是新生代的玩家都一定会喜欢这个作品。



▲这是NHI的开发人员的纪念照片，本游戏是在美国制作的。





▲这就是大家熟悉的PAC——MAN。

▲PAC——MAN的孩子，带顶小帽子。

▲PAC－MAN的婴儿，要加油长大呀。

▲PAC－MAN的夫人。

▲戴四方形帽子和眼镜的教授。

▼PAC—MAN的朋友。DIG-DUG』中的人物。

►希望能打倒PAC——MAN的坏机器人。

▲左边的3个人也称为阿卡贝依、奥斯克、哥兹塔。

在3种模式下玩"PAC——MAN"

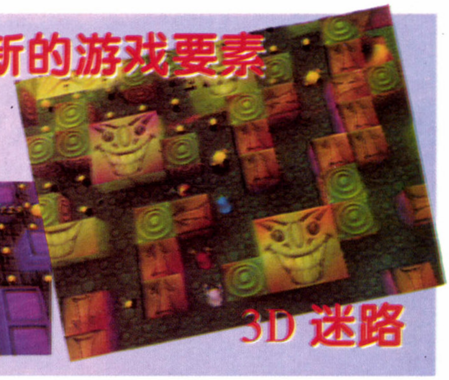
系列最新作"PAC——MAN"中可以玩的模式有探索模式、迷路模式、原创模式共3种。这次公开的是探索模式和迷路模式的画面照片。而原创模式则是可以玩原作街机游戏的2D迷路动作游戏。当时玩过这款游戏的玩家肯定会有强烈的怀旧感吧。

迷路模式

迷路模式是操纵PAC——MAN躲避怪兽，并吃光迷宫内的点的3D动作游戏。由3D表现了"DOT EAT TYPE"的游戏，使此作品得以进化。不仅备有多种3D迷宫，还会有爆弹等物品和各种阻挡机关。

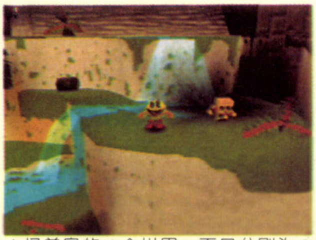


►上面的数字是吃掉的点数和画面内的点总数。



探索模式

操纵PAC——MAN，救出被监禁的一家人的3D动作游戏。要运用跳跃、反弹和点攻击等丰富的动作，解除一个个机关。在最终一关中，将有PAC——MAN的最大敌人托克曼在等待。



▲怪兽岛的6个世界，而且分别为3个级别。

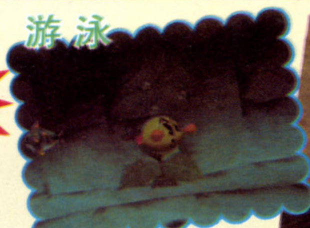
探索模式 STORY

在PAC－MAN诞生20周年PARTY开始前，嫉妒PAC－MAN的托克曼设下阴谋，命令怪物将PAC－MAN一家绑架到怪物岛监禁起来。为了救出一家人，PAC－MAN必须在怪物岛的6个世界(海盗船、遗迹、宇宙、FAN HOUSE、工场、托克曼迷宫)中进行冒险。



►左上的数是伤害表示，中央的数字是得分，右上则是得到的点的数目。

将PAC－MAN一家救出!





▲纵向3D舞台有深度，赶忙躲开追来的敌人。







◄在宇宙中也有来回飞行的敌人阻挡前进的方向。



▲PAC——MAN狂奔后带动会翻转的地板，机关就这样解开了。



各种各样的机关



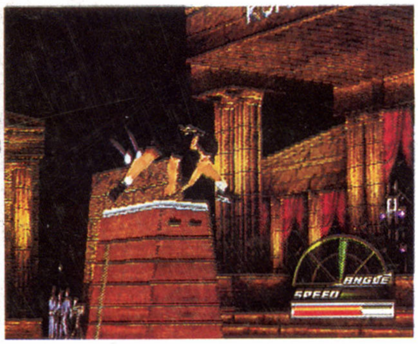
►按下随机出现的键就可进行跳跃攻击，由此可反弹敌人的攻击并使其受到伤害。



BOSS角色登场!





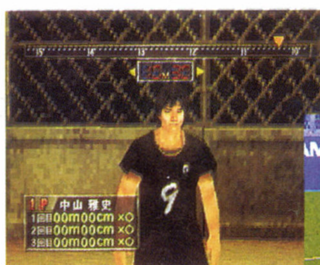
MUSCLE RANKING 筋肉番付 铁人大赛

我是最强之男!

机种:PS　厂商:KONAMI　类型:SPG
媒体:CD－ROM　发售日:1999年12月16日

在家中一同挑战“筋肉番付”

TBS系列中放映的人气运动节目“筋肉番付”在PS上登场了。在简单的规则下可以玩“MOUSTER DOX”和“STRUCK OUT”等共8种竞技游戏。当然出场的选手也是电视中的各界著名人物。在练习模式下可以练习各种竞技,之后再挑战以综合点数决定胜负的“MUSLE RANKING”。在这里我们将初步地介绍这款游戏,请大家注意。



◀玩者可亲身体会电视中常见的竞技项目。

充满紧张感!!



演出也将真实再现

▶如以淘汰赛的形式来玩,最多可有8人参加。



▶不仅是选手的动作,连拍摄视角和演出也都得到真实的再现,气氛很好。





▲实况解说由古馆伊知郎、初田启介、近藤晶子担当。

▶不断地练习以提升自己的记录。

名人们的大登场

玩者从准备的选手中选择1人,挑战多个竞技项目。出场的选手全都是真名,由多边形再现的他们的动作也很真实。至于哪些名人出场……职棒选手有松井秀喜、高桥由伸、饭田哲也、古田敦也,足球选手有井原正巳、中山雅史,还有摔跤选手高田彦,体操选手池谷直树等等。

凯因·科斯基



▶这是个运动神经十分发达的队员。

中山雅史



▶性格开朗活跃,但却敢说敢干。

池谷直树



▶用体操来磨炼身体的优秀体操运动员。

8种竞技中的前5种

下面介绍全部8项竞技中除“THE TAG OF WAR”、“巴兹拉”、“PLAYING PANICK”之外的5项比赛。在挑战中好好努力，争取做到最好。


◀只需在机会好的时候连按键就可以。

STRUCK OUT

从投距手处向击球手处投球，必须在12个球之内打倒全部9块牌子。如仍剩下了球或是有未击倒的牌子，游戏就会结束。




▲▶投球之前先思考一下打第几块牌子。

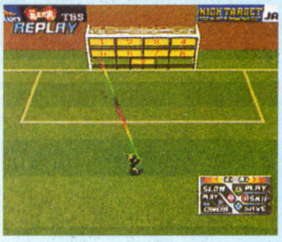

▲Version2之后可同时打倒两块牌子。

Kick target

以点球的方式踢球，在12球以内击落门内配置的9块牌子。当球用光且仍存在牌子时，游戏将结束。

正确出脚！！

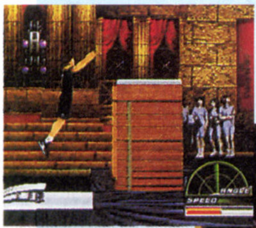




Mouster Box

共设定了10段以上的跳箱，看你能跳过几段。有约20米的助跑距离和踏板。可挑战两次。

在准确的时间内按键

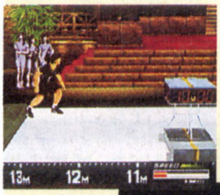
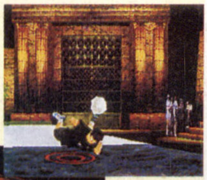


▲▶最高可挑战30段，不试试吗?

Shot gun touch

从10－15米的距离跑过来接触从10米高度落下的球。此比赛由点数决定胜负。

TOUCH!!

▲▶在规定次数内接触到球就算成功了。

▲时机和动作都十分重要的游戏。

不倒翁7

从下开始按顺序击飞方块的比赛。可选择3种重量不同的3种锤子。如上面倒塌了就算失败。

正确使用锤子



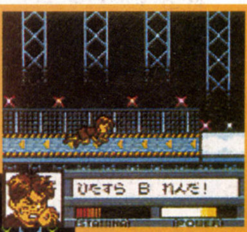
▲▶保持平衡，只要拿到最上方的不倒翁就算成功了。

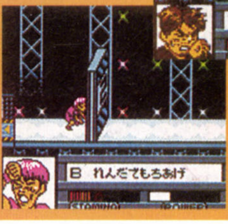
无论何时、无论何地都“筋肉番付”


▲出场的是体操队员大森晃和俳优凯因·哥斯基。


▲用组合键来排除一个个障碍。

GB中也将有“筋肉番付”登场了。不仅有“Kick tatget”和“Monster Box”等竞赛，GB版中还加入了在限定时间内排除障碍物并到达目的地的“SASVKE”。向这些简单却又深奥的竞赛进行挑战吧！这款GB游戏将在11月25日发卖，将带给玩家们新的乐趣。


▲从下面钻过障碍并前进，很难吧。


◀虽然规则简单，但玩起来却很热烈。



RUNABOUT-2

Digital Works　CLIMAX ENTERTAINMENT　1999

RUNABOUT—2

机种:PS　厂商:CLIMAX　类型:RAC
媒体:CD-ROM　发售日:1999 年

破坏、破坏、破坏!破坏一切的赛车游戏

1997 年发售并获得好评的动作赛车游戏"RUNABOUT"的第 2 作,不久就要登场了。

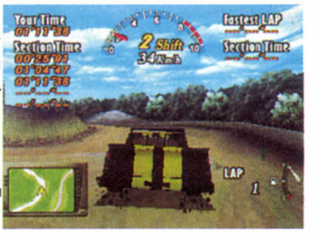
玩者作为承运者,在不被对手发现的状况下运输货物或是找到某个道具,对于不同的任务也要使用不同的车辆。与前作同样,每个赛场都有多条路线,从而形成变化多端的比赛。本作不仅增加了场地,而且其中的破坏因素也得到加强,可感到更多的快感。

毫不留情地破坏!!





▲▶有许多用车可以撞坏的建筑。从建筑中冲过去,也许会有近道,或是零件及道具。



◀环形赛场也有两种模式。



▲要熟悉手中的车辆,可以在环道内多练习一下。

可以换乘车辆

游戏开始时可以选择的车辆有 4 种,但达到某个条件后就可以找到隐藏车辆,最终可拥有 31 辆车。而且本作中如不经常更换车辆就很难过关的任务也有许多。

1500

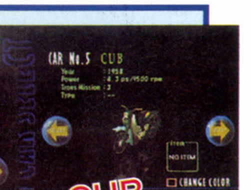




A156

REVU





CUB



▲在检修中可变换颜色、刹车等等。



◀在这里也有摩托车的出现,是前作所无的特殊车辆。

隐藏车辆出现在面前!



◀对应赛场和对手的状况,要更换车辆。

有着良好感觉的5个关卡一举公开！

在此游戏中，完成一个个委托后，就会有新的委托出现，有时还要从多个委托中选择一个，这样就使游戏产生了分歧。破坏建筑物，与阻挡自己的对手展开战斗，同时还要完成许多任务，这一切都要依靠手中的车辆，但是各辆车都设定有耐久度，超过耐久度就会因破损而不能行驶，或是燃料用完，这样游戏就结束了。另外所有舞台都是按实际的城镇来制作的真实的环境，下面介绍其中5个优秀的舞台，大家可领略其特点与风光。

赛道1



13种类的任务

在前作中，针对3个任务准备了3条赛道，而这一次大幅度提升了任务与赛道。并且在相应某个任务的赛道中，也会有复数的分歧路线出现。

赛道2



赛道3



SOUTH ISLAND





◀▲海边风光，在强烈的日照下，海滩从身边飞过。

CASINO TOWN

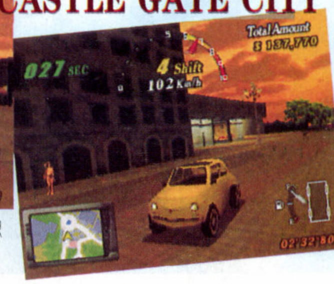




▲▶像是拉斯维加斯，具有最多任务的舞台。

CASTLE GATE CITY





▲▶看上去像是罗马，地图组织结构很复杂。

YEN CITY







▲一看这个景色就感到很有现代日本都市的风格。

▶以夜晚中的涩谷和日式风格的地下通道为主体。

BESERT TOWN





◀▲埃及风貌，再现了沙漠和热带风光。



▶有时路边可看到古代遗迹，充满了乐趣。



穿越广阔的沙漠，

有着神秘的遗迹出现在你面前！！



芸術伝 ～アートカミオン～

机种:PS	厂商:TYO	类型:RAC
媒体:CD－ROM	发售日:1999年12月	

奔走的艺术，这就是艺术卡车

大型车迷盼望的以艺术卡车为主题的赛车游戏出现了。玩者作为远程卡车司机接受运输货物等委托，在与对手的比赛中取胜并成为日本第一的司机。由制作了“爆走！四驱传说～男一匹梦街道～”的工作人员所制作的本作，是完美表现出艺术卡车魅力的优秀作品。



▲真实的卡车形象甚至表现出了车的重量感，而且背景画面的描绘也很细致。



▲画面分割进行对抗。同伴间的战斗更加紧张精彩。



▶傍晚时的高速道路，周围看不到别的车辆。



▶顺利完成任务后，就可以得到新的卡车零件。



▲▼不仅是4吨卡车，还可换乘多个种类的卡车。



▲漆黑的夜里，周围闪烁着电灯，这是最美丽的时段。



▲闭着眼的女性，她与狂热的车手有什么浪漫故事吗？



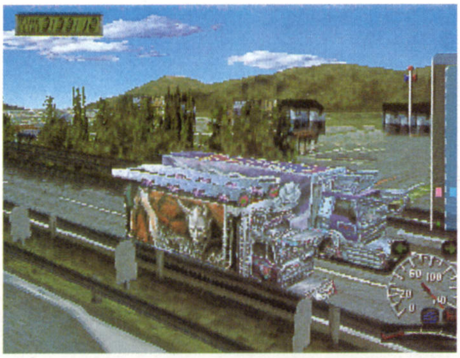
展示吸引人的驾驶技术

装上货物后向目的地出发。玩者可操纵的是方向盘、油门和刹车，以及改变车的路线。为了躲开途中出现的对手的干扰，可改变路线以尽早地到达目的地。战胜对手后可得到新的零件，让自己的车更美丽。

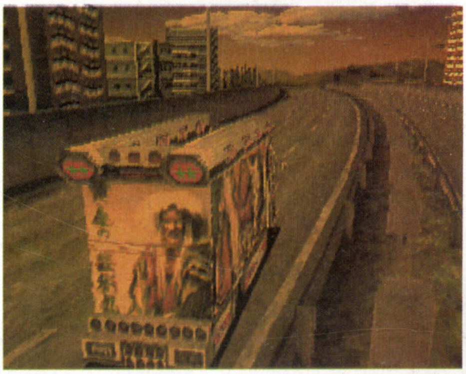




◀内置的零件有两万多种，可按个人喜欢调整车辆。



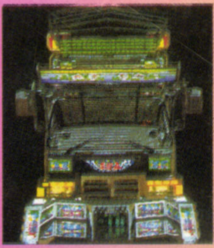
◀卡车上的彩绘可用 Edit 机能自己来画。



▶车尾也可进行绘画，全凭玩者的喜好。

艺术丸是什么

左页标题旁的卡车的名字是“艺术丸Ⅲ”。拥有它的是艺术卡车界的巨匠，也是监修本作的人员关口操。全国的车手都很喜欢此车。因为在游戏中也要有该车，所以制作时更多下了番功夫。其英姿让人陶醉。可以以各个角度来欣赏，特别是车尾的图画很有迫力。





关口 操

昭和 24 年出生——从事了 30 多年的卡车艺术指导，在这一行是头一号。他的爱车“艺术丸”也达到了第 3 代。





北冈ひるし

昭和 42 年出生，监修了本游戏的主题歌，插曲以及其他的乐曲。以婀娜的女性形象演唱歌曲。





◀▲要安装电灯饰物时，应综合上下左右的风格形成统一感。

著名卡车的大集合

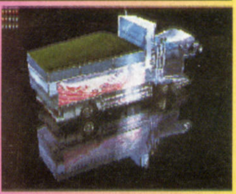
除“艺术丸”之外，本作中还有多部著名卡车出场，从彩绘到装饰物都完全得以再现，让人十分感动。





▲◀首代艺术丸。车体左右的彩绘十分完美。





▶可以活动的车头部分，给人留下很深的印象。



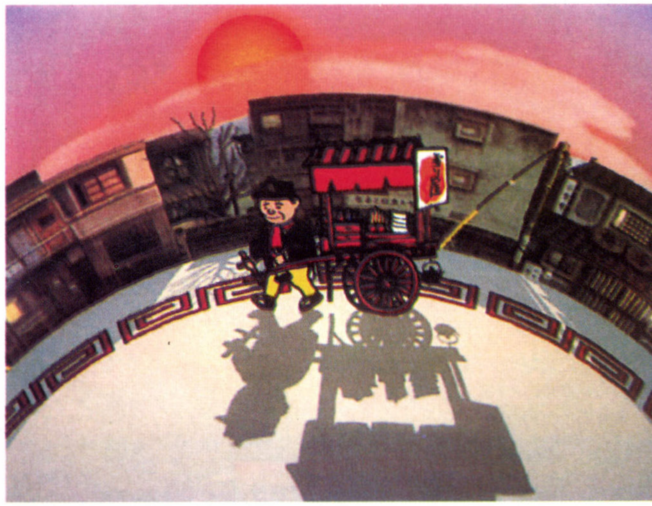




▲◀巨大的车体上画着一条巨龙，上部有大大的文字。

查尔梅拉面馆

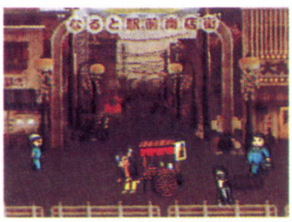
チャルメラ



机种:PS	厂商:PACK・IN・SOFT	类型:SLG
媒体:CD－ROM	发售日:1999 年 11 月下旬	

查尔梅拉大叔的首次游戏露面

众所周知的查尔梅拉大叔在街上卖面条的“制面条游戏”将要登场了。玩者要制作好吃的面条并让更多的人来吃，从而发展起自己的拉面事业。在故事舞台的城中拉着面条车，在合适的地点吹着熟悉的口哨来吸引饥饿的客人们。请制作出让客人满足的面条来吧。



◀听到吹喇叭的声音就会让人肚子饿。



▶今天面条的味道合你的口味吗?

取得各种各样的称号

成为日本拉面屋的经营者而向客人们推广好吃的面条，从客人处得到极高的荣誉。

日本第一的拉面铁人
有名的拉面达人
评判的拉面名人
传说的拉面职人
被赶走的拉面屋



喜欢面条的なるよ町

面条街“なるよ町”。这是个让人怀念又充满了人情味的街道。居民们都很喜欢吃面条，吃了面条后还会对它评论一番。如果你拿不出符合他们需要的面条来，说不准就会被赶走从而砸了生意。下面介绍几位评价极为严格的居民。



◀如果让客人满意了，他就会说『啊啊，不错』。面条事业的道路很漫长，有时又很凶险。



神风迅

◀出租车司机，对于好的面条会给★的评价。



老爷爷

◀美食家的古董店主。讨厌喝汤，是个顽固的人。



拉面女将

◀身穿和服的美女。常会对用具进行评价。



本官先生

◀认为面条的关键是面和质量，是个认真的警察。



云竹谁造

◀总之是个极爱吃面条的人。



一平

▶游戏中期出场的查尔梅拉大叔的开门弟子。

组合种种原料做出独特的面条

在大叔的家里，可以将得到的原料组合制作成为独创的面条，不仅要用酱汁和酱油，还要制作出旭川、喜多方、和歌山等当地风格的面条。运用想像，向着"豪华面条"或"黄金面条"的目标挑战吧！



▶在自家决定今天要卖的面条，还可看目前的评价。

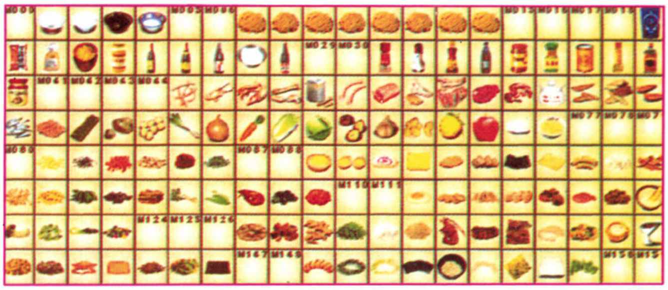
▼与街上的人交谈，调查现在人们需要什么 。





▶原料中要有海带、葱等，还要有秘制的各种原料。

食品原料种类在 100 种以上！



▶▼选择面、原料和用具等等，并起个名字。





なるよ町中充满了有趣的事件

查尔梅拉大叔在街上行走，可遇到各种各样的事件。完成这些事件后，就可得到罕见的原料。事件中都是"寻找迷路小猫的主人"、"传说的查尔梅拉"等等这类有趣的任务。



▲这是女将的挑战吗？接受超级伊势面的挑战，让你看看大叔的本领。

▼出现不可思议的小女孩，仔细看看的话有点像……！？



なるよ站前商店街的入口

▶简直像电影中的地方一样的"**なるよ**町"。在模仿了昭和 30～40 年代的日本车站以及商业街道。

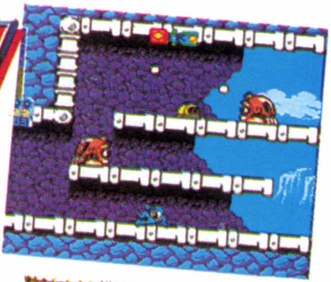




なるよ町商店街

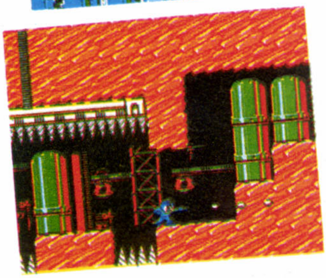
◀有玩具店、杂货店和肉店等等，商店街充满了生活气息。**なるよ**町就是由 20 多张这样的地图所构成的。

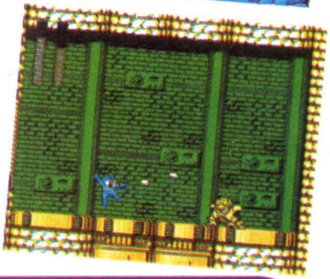




ロックマン4 新たなる野望!!

洛克人4 新的野望！！





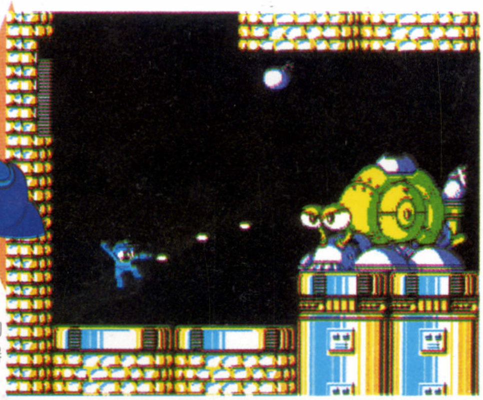
机种:PS	厂商:CAPCOM	类型:ACT
媒体:CD－ROM	发售日:1999年10月	

解放被邪恶机器人占领的8个都市

在FC上最著名的动作游戏《洛克人》系列第4集，被完全忠实地移植在PS上，画面虽然还是以往8位机的效果，但是它最能勾起我们那些美好的回忆！

与已经移植的前3作相同，玩者依然可以选用原祖模式以及新的PS模式，本次洛克人的任务是解放被8个拥有邪恶力量机器人所占领的城市。



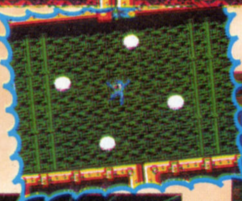


▲▶首次出现的洛克人新武器“新洛克飞弹”。

莱特博士研究所



本次PS版增加了“莱特博士研究所”这一新要素，在此玩者可以对洛克人进行能力提升，以及阅览BOSS的详细资料，并且可以读取POCKET STATION中的资料。



▲▶打倒BOSS后便可以得到新的武器。





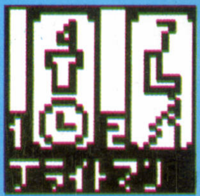
▲当取得了新的零件后便可以再次对洛克人进行能力提升。

对应POCKET STATION

在POCKET STATION中可以将以打倒的BOSS进行迷你游戏育成，还可以做成自己原创的BOSS角色。

▼拥有数种简单的迷你游戏。

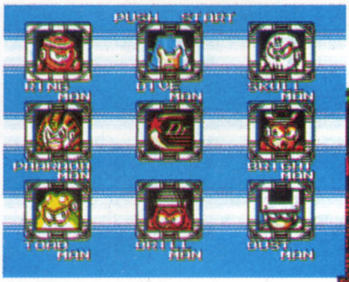






▲与朋友分享自己的培育成果。

资料交换



▲▶8个关卡中的敌方所拥有的武器是相互制约的。

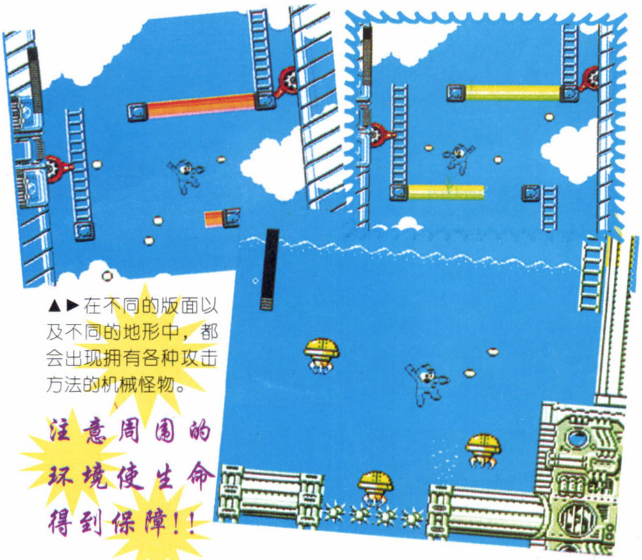
熟练的动作是打败BOSS的重要条件



等待你的8个难关

《洛克人》系列最大的特征是打倒BOSS后可以得到新的武器，而这些新得到的武器很可能就是有效地击败下一个BOSS的方法，这就要求玩者在攻关中去积极地寻找。

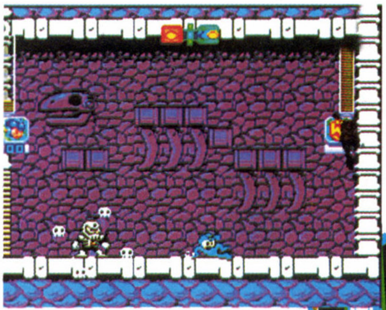
在游戏中的这些关卡中有许多令人十分头疼的设计，玩者要以灵活的手法以及精确的判断来通过这些难关，在与BOSS对决时最要紧的是讲究技巧，而不是一味地猛攻。



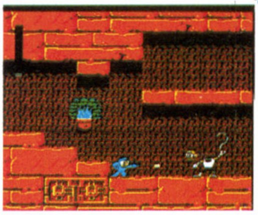
▲▶在不同的版面以及不同的地形中，都会出现拥有各种攻击方法的机械怪物。

注意周围的环境使生命得到保障！！

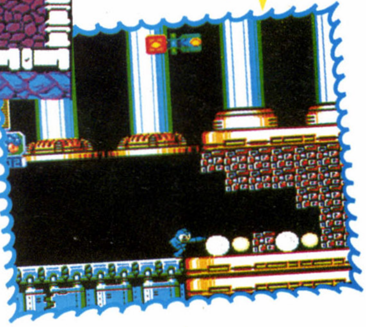
发现BOSS的弱点！



◀与BOSS对决时要在最短的时间内掌握对方的攻击方法，并找出其弱点所在。



▶在通往BOSS的途中会出现各种各样的敌人。

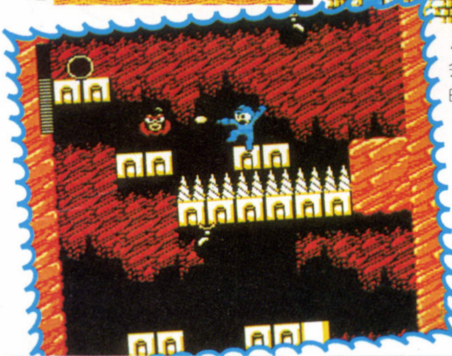




▶在沙中行走，如时间过长会被陷进去。



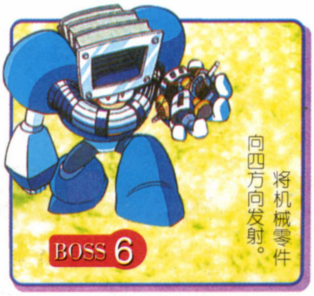
▲空中飞行的敌人会放下有追踪特性的飞弹。



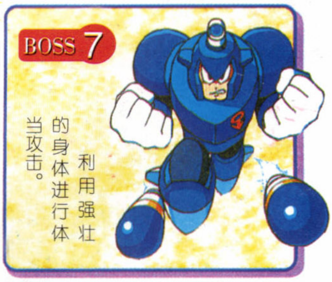
◀看准时机跳起并攻击敌人，这是本系列中的动作要领。

收回被邪恶力量控制的武器























街头霸王Ⅲ W INPACT

机种:DC　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT
媒体:GD－ROM　发售日:1999 年冬





街头霸王的第三舞台



在游戏中心获得大人气的对战格斗游戏《街头霸王Ⅲ》以及续篇《街头霸王Ⅲ 2nd INPACT》，收录在一枚 GD－ROM 中。游戏新角色的加入以及系统的革新，使这个被称为格斗游戏代名词的 GAME 踏入了新时代。



▲DC 版中的人物动作完全没有删减，完全再现了街机版的气氛与画面。

以完全移植为目标







▲使用必杀技时会有特殊的画面效果。





▲▼游戏中共有 14 位充满个性的角色登场。



◀是邪恶组织的总首领，被称为「魔人」的吉尔，是本作的 BOSS。



BLOCKING 的重要性

这是可以将对手的攻击瓦解并且立即反击的系统。使出的方法是在对手击中的一瞬将摇杆拉→（上段）或拉↓（下段）。而空中防御时玩者用摇杆使用 BLOCKING 会使角色的弹出方向发生变化。



▲对手使用 BLOCKING 后，便马上处于进攻状态。



▶空中 BLOCKING 后只会产生角色位置变化。

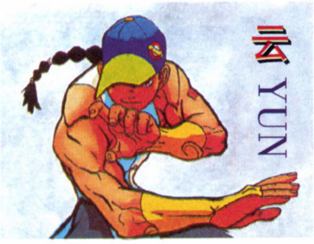


▼BLOCKING 与防御相同分上、下段。



▶下段 BLOCKING 的指令输入要十分准确。



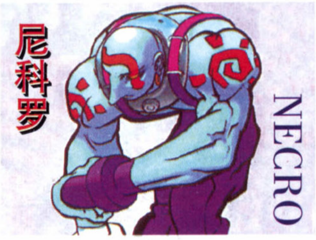








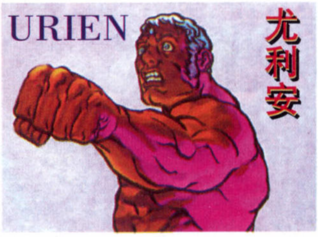












狂热的战斗由此开始

在这个作品里，包括完全再现街机版的“故事模式(街机模式)”,以及对战专用的“VS. 模式”。但由于是家用机，因此 CAPCOM 还为 DC 版制作了许多原创要素，另外是否能够像《街霸 ZERO3》那样对应网络机能，现在还没有详细的资料说明。







被称为 SUPER ARTS 的超必杀技



▲画面下方的气力槽到达一定程度时便可以使用 SUPER ARTS(超必杀)了。









▶在选择角色时，首先要决定它使用什么样的超必杀技。





新角色们的必杀技相当华丽



《Ⅲ》与《Ⅲ 2nd》的区别

两个版本之间的差别是《2nd》加入了两名新的角色，另外还使用了 EX 必杀技的新系统，在通过几关之后，还可以进入加分舞台。



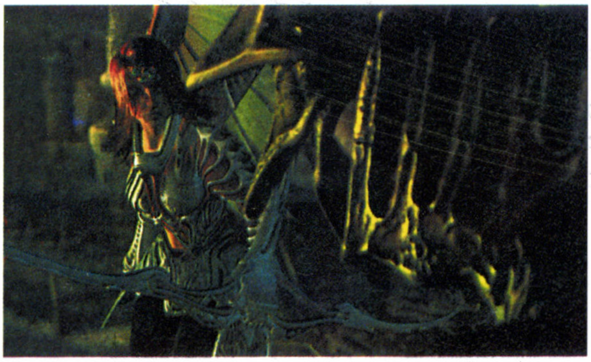
▲两作之间的角色动作以及体力槽有着细微的差别。

▼《2nd》中各角色几乎都追加了新的必杀技，使对战性提高了不少。





▲在《2nd》中初次登场的休克和尤利安，一个是体力型，一个是技术型。





THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン

龙骑士传说





机种:PS　厂商:SCEI　类型:RPG
媒体:CD－ROM×4　发售日:1999 年 12 月

PlayStation 之 RPG 的最终形态

今冬，一个成为 RPG 的新标准的故事将出现在 PS 玩者的面前。经由 4 张 CD－ROM 的大容量组成，就是“龙骑士传说”。以剑与魔法为中心从而让人联想起十分正统的中世纪的世界设定。

但与以往作品不同的是世界观统一到了每一个细节，而且画面美丽，完美地体现了这个世界观。下面以 Movie 为中心介绍这个世界，其品质极高，从入选了 8 月举办的世界最强的 GG 祭典“シーグラブ”可以看出。可以说是感性与技术力的结晶的冲击性 CG。







◀▲这是会场。描写了“神木树”这一游戏主题之一的部分入选展览。

シーグラブ是什么？

每年 8 月初召开，由美国 Computer 学会主召的国际会议的简称。本作的 CG 通过了严格的考核，入选并在会中得到了放映。除此之外还有日版“SILENTHILL”等获奖，充分证明了经典游戏的价值所在。

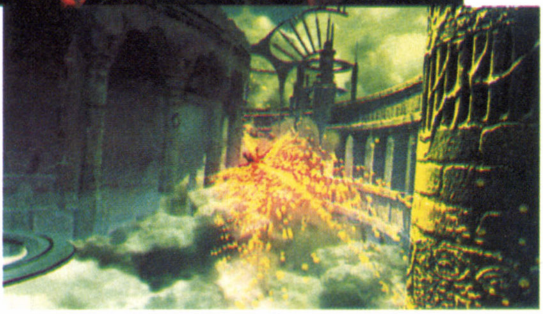


Movie

本作的 CG Movie 所主张的是以往人未有过的存在感。也就是说，Movie 具有统一游戏的世界观的重大责任，并表现出与之相应的创造性。出场人物的动作，细致描绘的风景，下面介绍全部 30 余部分 Movie 中的一部分。



◀故事开头一个镜头，以沉重且统一的色调描写了人物，但让人感到了不稳定的气氛。



▶石制的厚重建筑物间散布着火花。从云海间可以看到黑影，这就是故事的关键吗?

收录了超过 30 分钟的 CG 动画

背景

游戏中人物行动的舞台也制作了每一个细节。当然这不仅仅是追求画面上的美丽，从所有方面都能反映出游戏那种独特的世界观。其完成度就像是一幅完成了的名画，是一定要看看的。





▲▶像水晶一样的结晶体林立的村子，另一张是放出不可思议的光的岩山，虽然是不同的地点，但整体上的氛围是一样的。

Dart（达特）



全身覆盖着红铠，手持锐剑，是本篇的主人公，为报双亲的仇而在世界中旅行。正义感很强的热烈的性格。

Shana（莎娜）

Dart 的好友。外表温柔，内心却具有坚强的意志，所带的弓是打猎用的，是本篇的女主人公。



STORY

所有的生命都由“神木树”产生的世界。人类，龙和更高等的种族进行着没有终止的战斗。故事从 10000 年后主人公 Dart 的旅途中开始，在他面前出现了各种人物，每个人都在命运的捉弄下……



Rose（罗丝）

被谜所包围的面容的姣好的女性，帮助 Dart 进行冒险，是强力的朋友。但有时爱钻牛角尖。

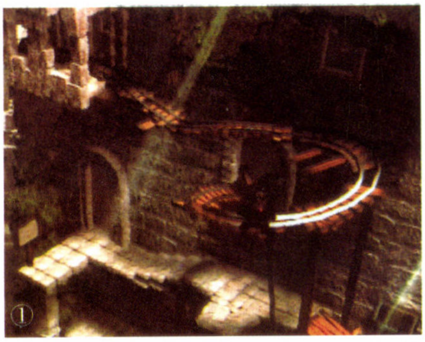
面具之男

统率骑马队的高长男子。出现在 Dart 的面前，怀有敌意，但从表情上什么也看不出。



游戏画面一举公开

下面介绍实际游戏的画面，无论在哪种场合，主人公 Dart 总是穿着红色的盔甲，从这些片断照片中可以确认一些在他周围的人们的样子。但是现在还不清楚他们到底是什么人，另外战斗部分还未公开，请等待以后的报道。这次就先看看 Dart 冒险的样子吧。





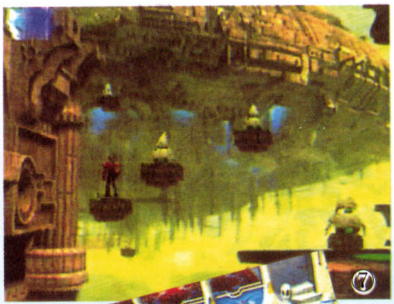
游戏画面

本游戏使用多边形人物，正如前面介绍的那样，在美丽的背景下的人物的动作的流畅，使得玩者可以身临其境的心情去探索各个地方，即使只是移动就可看出本作的美丽，从照片中可自己去感受 Dart 的旅行。

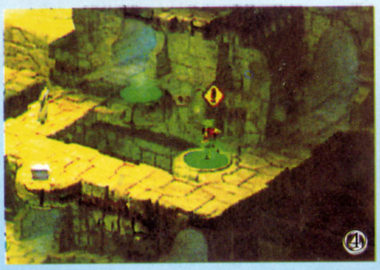
①射向废墟的光，与螺旋形的路产生出不可思议的气氛。
②在珊瑚的植物中奔跑的 Dart。
③ Dart 被几个人围住，还可看到某些装置。
④ Dart 站在绿色圆阵中，注意头上的标志。
⑤ Dart 前去废墟之村，是个荒凉的地方。













讲述 生命的故事





⑥与头上出现的巨大生物对峙。
⑦飘在空中的是古代遗迹般的建筑物。
⑧以白色为主的建筑内的样子。
⑨仿佛空中的星星，整个空间充满了奇异的光。
⑩背对观众的 Dart，这里是什么构造？

电子游戏广场（10）

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(10)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社,1999.10
ISBN 7-5371-3212-7

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.微型计算机-游戏-应用程序
Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 20055 号

电子游戏广场(10)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:吴晓兰
※
新疆青少年出版社出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东电子工业印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150 千字
1999 年 10 月第 1 版 1999 年 10 月第 1 次印刷
印数:1—8000 册
ISBN7-5371-3212-7/G·1446
定价:10.00 元

序

自本期起，“电子游戏广场”中的所有文章都将由专门的编辑负责。我们每次会公布作者及相应责编的名字，这样做是为了能够更好地服务读者，提高每篇文章的质量，并得到大家的监督。希望“广场”推出以后，大家能及时给我们写信，将你们对每篇文章及每位编辑的意见反映出来。这将成为我们以后工作的重要参考，谢谢！

彩页部分：E·T、默文

街机道场：默文

野战神兵2：BLUE

生化危机3：DRAGON

人鱼世界：ANGEL

SD高达G世纪ZERO：DRAGON

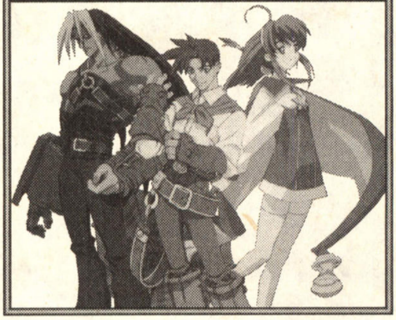
街机道场



完全攻略







本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉128位主机
PS	索尼PLAY STATION
SS	世嘉SEGA SATURN
N64	任天堂64位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

目录

新作指南

东巴！世界大冒险(PS) …… 封二
永恒之幻境(DC) …… 1
龙之战士Ⅳ (PS) …… 4
漫画英雄 VS 卡普空(PS) …… 8
剑客异闻录～苏醒的苍红之刃(PS) …… 10
真魔装机神(PS) …… 12
真爱物语 F(PS) …… 14
食鬼世界(PS) …… 16
铁人大赛(PS) …… 18
RUNABOUT－2(PS) …… 20
艺术传(PS) …… 22
查尔梅拉面馆(PS) …… 24
洛克人 4(PS) …… 26
街头霸王Ⅲ(DC) …… 28
龙骑士传说(PS) …… 30

街机道场

劲作推荐 …… 38
攻略地狱 …… 46
设定资料 …… 53
角色专访 …… 60

完全攻略

WILD ARMS 2(PS) …… 64
生化危机 3(PS) …… 92
SD 高达 G 世纪 ZERO(PS) …… 97
人鱼世界(PS) …… 131
最新金手指 …… 142

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开！

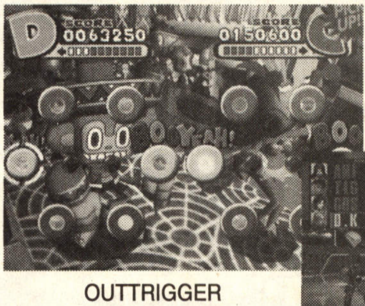
第37届 AM SHOW 劲作推荐 PLUS

主要出展会社及作品

SEGA 展位

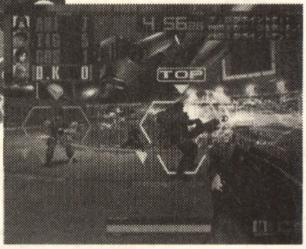
这回的SEGA展位中可以看到格斗、棒球、音乐等风格各异的游戏，可以说非常豪华，主要的新作标题我们都列举在下面。其中有许多针对DC玩者的NAOMI游戏，由于NAOMI游戏可以很快的移植到DC上，所以这些游戏的期待度比较高。当然除了Video Came之外，还展出了许多精品机和商品，投币机。

主要出展游戏	类型	运营时间
SUNBA DE AMICA	音乐	未定
救急车 EMERGENCY CALL AMBULANCE	职业 GAME	'99年内
THE TIPING OF THE DEAD	打字	10月
DNAMAGHT BASEBALL'99	棒球	今秋
OUTTRIGGER	ACT	未定
F355 挑战 TWIN	RAC	未定
TOY FIGHT	FTG	今秋
DEBBY NOUTH CLUB	SLG	运营中
BOAT RACE OCEAN HEATS	RAC	未定
ぷよぷよ DA!	DANCE + PUZ	今秋



SUNBA DE AMICA

这是中裕司所率的SONIC TEAM首个业务用游戏。采用了单纯明快的系统，从感觉上没有家用游戏与业务游戏的变化。



OUTTRIGGER

这是充分运用了通信机能的对战型动作射击游戏，可以同时让4位玩家参与到紧张激烈的对战中，在后面我们有详细的介绍。

form SEGA　SEGA 的优势

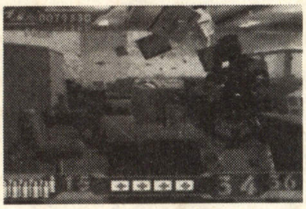
SEGA展位中多彩的机种和展台极受众人的欢迎。据说不久就会引发热潮的赛马育成模拟游戏"DEBBY NOUTH CLUB"、通信对战的NAOMI新作"OUTTRIGGER"、"救急车"、最优秀的赛车游戏"F355挑战TWIN"等等，都有移植到DC的可能，因此也倍受瞩目。

NAMCO

以往总能提供游戏的NAMCO，这次Video Game虽然不多，但在动作类游戏方面，以及流行的音乐游戏，在广大玩者中也产生了很大的号召力。

主要出展游戏	类型	运营时间
CRISIS ZONE	STG	未定
WORLD KICKS	SPG	未定
ミアタードリラー	ACT + PUZ	未定
占卜 QUESS	QUESS	未定

CRISIS ZONE



这是以脚踏板为特征的"TIME CRISIS"系列的最新作。

ミスタードリラー



要挖到地下1000米的动作解谜游戏"ミスタードリラー"。

form NAMCO　NAMCO 的优势

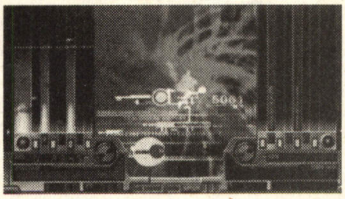
本次NAMCO展台中最引人注目的作品当属"TIME CRISIS"系列的最新作"CRISIS ZONE"，这是个可体会到用机枪破坏一切的爽快感的作品。另外还有卡拉OK音乐游戏"ミリオンヒッツ"等音乐作品，以及可多人玩的足球游戏"World Kicks"，此外还有面向其他商务人员的小型Video、各种筐体以及娱乐机等新产品。

KONAMI

本次KONAMI展出了多个最新音乐游戏。其作品的华丽与气氛的热闹在会场中也算是第一了，特别是公开了详情的"D. D. R 3rd MIX"很引人注目。

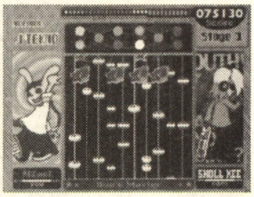
主要出展游戏	类型	运营时间
DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX	DANCE - SLG	未定
BEAT MANIA 5TH MIX	DJ - SLG	9月
POP'N MUSIC 3	SOUND - SLG	9月
POP'N STAGE	SOUND - SLG	今秋
BEAT MANIA Ⅱ DX 2nd STYLE	DJ - SLG	9月

BEAT MANIA ⅡDX　style



这是面向高等玩者的"ⅡDX"系列最新作。

POP'ON STAGE



可以用脚来玩"POP'N MUSIC"的作品。

form KONAMI　KONAMI 的优势

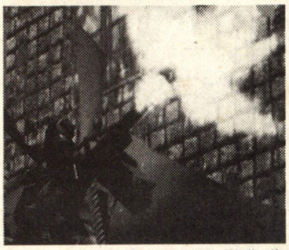
今年的KONAMI展台，明确了本厂作品的主要特色。值得推荐的是"POP'N MUSIC"和"D. D. R. 3rd MIX"。在一般开放日中，在"BEAM LIFE"的招牌下，可看到BEAT MANIA和D. D. R的音乐指导者的现场表演，显得非常的热闹。

CAPCOM

令人意外的是 CAPCOM 展台没有格斗游戏出展。而众人期待的"SPAWN"成为了 NAOMI 作品，引起人们的注意。

主要出展游戏	类型	运营时间
SPAWN	ACT	今冬
STRIKE 飞龙 2	ACT	未定
格雷特魔法大作战	STG	未定

SPAWN



人气动画完美地变为动作游戏，采用了通信机能。

CAPCOM 的优势

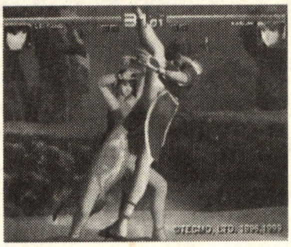
说起 CAPCOM 的优势就应该是"SPAWN"了。曾经在动画中行动着的主人公们，现在可通过游戏来亲身体会了。另外"STRIKE 飞龙 2"也在这次会展中出场。虽然今年 CAPCOM 没有什么格斗作品，但其游戏水准仍然令人信赖。

TECMO

至于 TECMO 的展台中还是将以实机展出的"DOA2"引人注目。整个工作不久就将完成，不想先玩玩吗？

主要出展游戏	类型	运营时间
DEAD OR ALIVE 2	FTG	10 月
谁也来疯狂	ACT	9 月
1 ON 1 GOVERNMENT	SPG	今秋
FOUT PIAY	TAB	今冬

DEAD OR ALIVE 2



请参看后面的出招表。

TECMO 的优势

以在'99AOU SHOW 中引起很大反响、画面效果惊人的"DEAD OR ALIVE 2"为主，也同时展开了今秋预定发售的 PS 系列新作等。TECMO 全面展开了近年提出的"特化软件业务"。另外，利用了 Internet 的"FOUT PLAY"等展望 21 世纪并使客人满意的商品，也全面推出。

TAITO

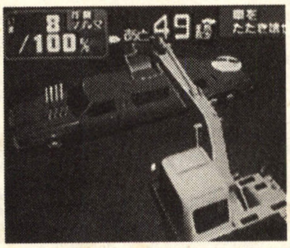
电车之后是推土机!？能实现孩童时代梦想的 TAITO 奉献出最新作"乘坐推土机!!"。

主要出展游戏	类型	运营时间
乘坐推土机!!	SLG	未定
フィリップメイズ	PUZ	未定
麻雀王	TAB	未定

TAITO 的优势

以 CG 建筑模拟游戏"乘坐推土机"为中心，还有 GANET 的最新作"フィリップメイス"、"麻雀王"、"零式プライズ"游戏系列，SC 娱乐机系列等各种游戏在等待着客人们的光顾。

乘坐推土机!!



在建筑厂家的协助下，再现了实际机体的操作性。

SNK

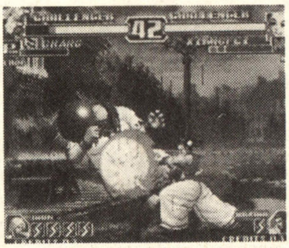
除 NEO GEO 标题之外，SNK 展台还展示了最近的海外游戏。从中可以感到在日本体会不到的风味。

主要出展游戏	类型	运营时间
格斗之王'99	FTG	运营中
原始岛 2	STG	9 月
圣弗朗西斯 CRASH 2049	RAC	参考出展
インベージョン	STG	参考出展

SNK 的优势

以"格斗之王'99"、"原始岛 2"为首，在雅达利、MIDWAY 社的协助下，展出了许多游戏感很强的作品和娱乐机器。另外还举办了商品销售、游戏比赛等活动。使人看到 SNK 所具有的高度商业意识和发展动向。

格斗之王'99



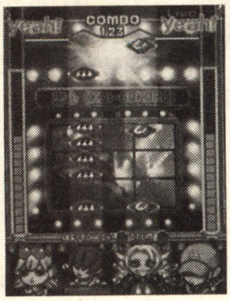
得到很大好评的"KOF"系列的最新作。

JALECO

JALECO 展台中有许多音乐游戏的最新作品。当然也不要忘了 NAOMI 标题的"スーチーパイⅢ"。

主要出展游戏	类型	运营时间
STEPING STAGE 2 SPRING	STEPING GAME	9 月
ロックントレッド 2	SLG	9 月
アイドル雀士スーチーパイⅢ	TAB	9 月
LIVE MASTER	SOUND	运营中

ロックンレッド 2



收集了 30 首人气乐曲，还搭载了新的 live 模式。

JALECO 的优势

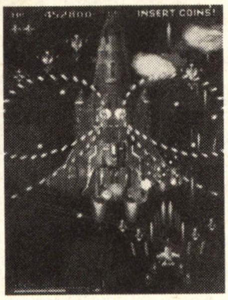
现在在日本全国的游乐中心中都获得了好评的跳舞游戏和乐队游戏中的一部分是由 JALECO 制作的。作为这些作品的续篇，这次出展的音乐游戏不仅增加了模式，而且还大幅增加了曲目。另外在会场中还展出了其它一些全新的娱乐机器。

彩京

至于彩京的展台，今年将有对战麻雀和射击系列的最新作进行了展出。另外著名的ジャンファイター也将出场。

主要出展游戏	类型	运营时间
対戦ホットギミック3-デジタルサーフイン-	TAB	运营中
STRIKES 1999	STG	今秋

STRIKES1999



虽然射击游戏的标题数减少了，但从质量上还是使人放心的。

彩京的优势

这次将展出搭载了新系统并有大量最新战斗机和现化武器出场的抽轴射击游戏"STRIKES 1999"、以及模拟 Internet 的美少女对战为主并追加了新模式可进行通信对战的"对战ホットギミック 3"两个作品。另外在会展中还举办了"生ジャンファイター麻雀对局"的活动。

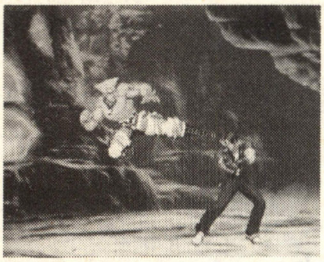
SNK VS. CAPCOM

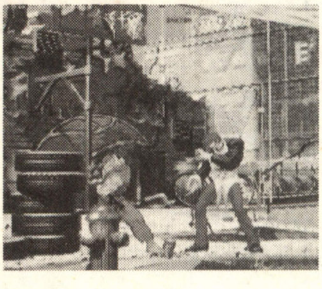
劲作推荐 VOL. 9

SNK vs. CAPCOM

画面写真公开！六名角色判明！！

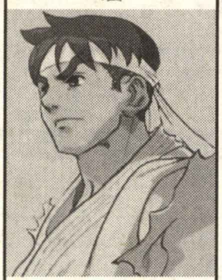
超越单一会社的游戏作品，曾经是广大玩家们的梦想，而现在两大2D格斗游戏厂家终于走到了一起。继NEOGEO POCKET版的“SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS”和“顶上决战 最强FIGHTERS SNK VS CAPCOM”之后，又推出了真正的2D对战游戏。这一款梦幻般的游戏将在DC和街机上登场，这里我们已经看到了开发中的部分游戏画面及目前公开的六名角色。由于这款游戏是CAPCOM在SNK协力下进行开发并发卖的，因此我们看到的画面中基本场景以“街霸ZERO 3”为主，但到正式发卖时相信也能够看到具有SNK特点的场景。





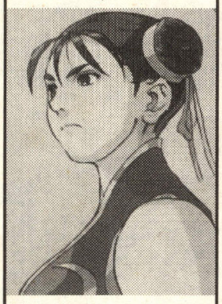
CAPCOM角色

隆



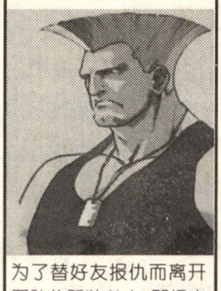
朝着真正格斗家的目标而不懈努力的他，这一次也遇上了真正的强敌。

春丽

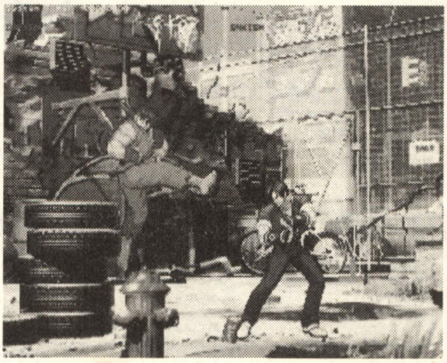


以华丽的腿技及中国拳法而受到玩家拥护的她，可称为格斗游戏中女性角色的元祖。

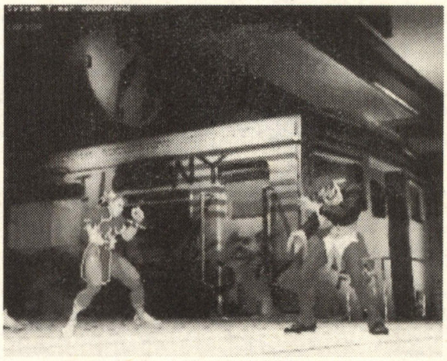
古烈



为了替好友报仇而离开军队的孤独斗士，那标志形的脚刀是否还健在呢？



两位著名主人公的梦幻对决。从这两位主人公的特点就能看出两家公司的不同风格，如何完全融合在一起有点难度。



在两大系列中几乎可称得上是第二重要的角色，都属于拥有广大拥趸的人气角色。



这两位角色都非常注重飞行道具的运用，而且有趣的是魅力都体现在他们的腿上。

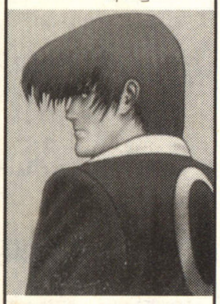
SNK角色

草薙京



拥有着操纵火焰能力的草薙流古武术的继承者，离开大赛而来到这个战场上。

八神庵



草薙京的宿敌，始终跟随着前者而出现在战斗中，这一次却要联手吗？

不知火舞



在SNK对战游戏系列中，最具有魅力的女性角色，要遇上她的“大姐姐”春丽了。

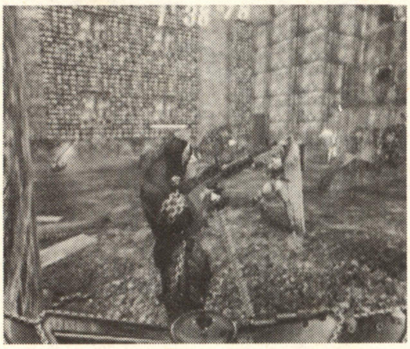
SPAWN

动作推荐 VOL. 10

菌丝

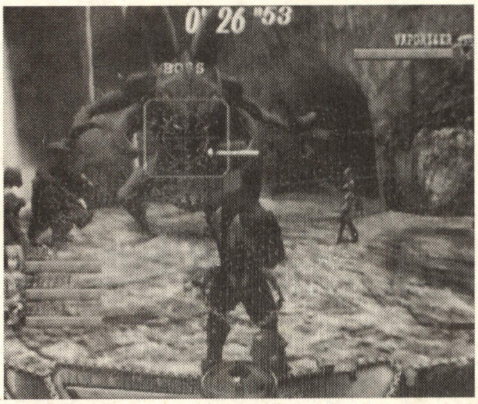
在立体的世界中进行激烈的混战

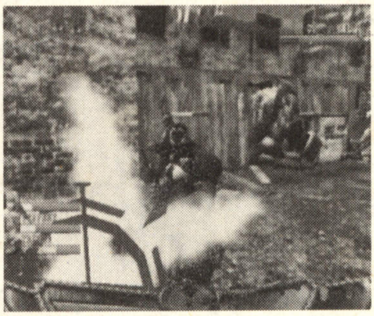
在魔王之力的作用下，整个城镇都变为了人间地狱，要依靠着勇敢的英雄将苦难中的人们救出。"SPAWN" 是美国动画中的的杰作，这次以具有通信对战机能的动作游戏而登场，也是 CAPCOM 在 NAOMI 上开发的第 2 部作品。

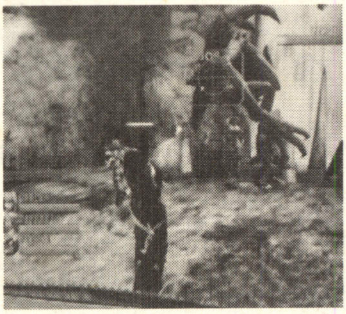


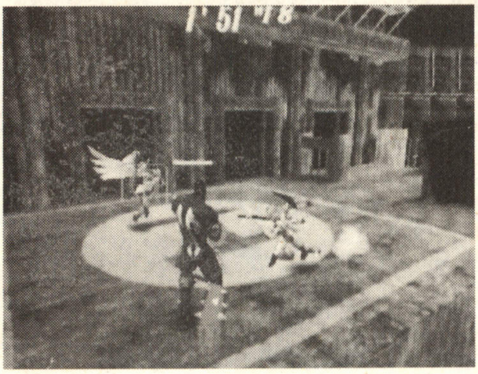
动画杰作"SPAWN"在热斗中再现！

在放映时得到了较高票房和评价的动画，现在成为了一款 3D 动作游戏。开发此游戏的 CAPCOM，第一款 NAOMI 游戏"POWER STONE"曾经也获得业界和玩家好评，DC 版的移植亦非常成功。在开发"POWER STONE 2"之前，推出了这款以通信对战为主要特点的动作游戏，在类型上有些近似于 SEGA 的"SPIKE OUT"，但在画面表现和游戏性方面有过之而无不及。在这一次街机展中，CAPCOM 以自己杰出的表现而获得了广大的赞扬和期待。在这里我们大体介绍一下游戏的特点。







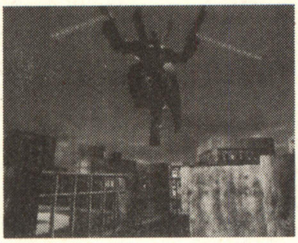


SPAWN the World

SPAWN 的世界……

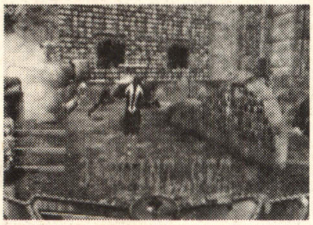
从地狱中苏醒过来的英雄的悲壮物语

在执行任务过程中不幸身亡的阿尔·西门兹中佐为了回到自己所爱的家人身边而与魔界之王玛莱保尔基亚定下了契约。但在他苏醒时，身体却变为了魔界战士"SPAWN"，在心中燃起向魔王复仇之火的他，从此陷入了孤独的战斗中。



最多可4人通信对战

详细的游戏系统至今仍不清楚，但最多可以有4人参加通信对战。有3人或4人对战的模式，也有4人合作打倒敌方人物的模式。画面方面都各自是独立的，所以通信游戏时就更加精彩了。

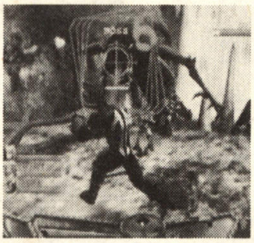


▲请注意各模式中玩者之间的相互关系，尤其在需要玩家配合的时候。

DEATHMACH

别的人物全部是敌人！极度紧张地前进！

在1个战斗地区的舞台上，4个人物将展开战斗的对战模式，最后生存下来的是谁呢？





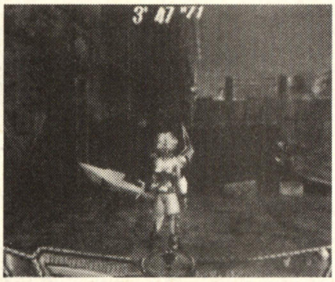
TEAM BATTLE

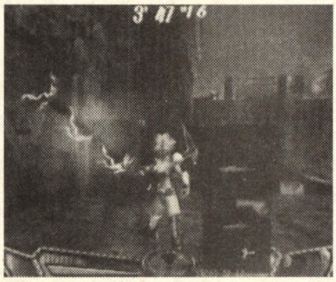
4人如何与强大的敌人战斗呢？

这是可有4人参加的合作模式。打倒小喽喽后将有强大的BOSS出现。

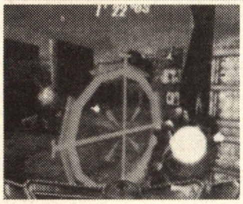
自由地更换武器

与原作同样，名人物都持有一些性质不同的武器装备，在菜单画面中可以选择。更换武器非常方便，也是进行游戏所必须的。





操作为8个方向+4个键



▼被SPAWN锁定住了，提法尼受到攻击。有防守或回避的方法吗？

操纵方面使用了8个摇杆方向和4个键。如何使用键至今仍还不明，但估计是用于攻击或跳跃等方面。视角采用了人物后方，不是对战格斗风格，倒很像是SEGA的“SPIKE OUT”那样的系统。

CHICK 1 在世界120个国家中受欢迎的超级作品

“SPAWN”的首一次出现是在托得·麦克法兰创作的美国版作品中。自92年冲击性的出场以来，在世界120个国家中出版，累计销量达到了1亿2千万部。日语版则是由media works/主妇之友社发售的22卷。激烈的故事和细致的绘画极具魅力。



CHICK 2 引起热潮的FICURE的代名词

96~97年引发了狂潮的Action Ficure。原因是原作者麦克法兰自己监修的海外品中形成了意想不到的细致造形。Ficure原创的人物也发售了许多，总计达到了3千万个。从今年起代理店将改变为进口销售源头的エポック社。



颜色不同，装饰不同，都是吸引人们的销售方法。

CHICK 3 由SFX特别拍摄的镜头

97年公开了“SPAWN”的电影版(日本为98年)。设定与故事展开十分忠实于原作。主人公阿尔变身为SPAWN的镜头和巨大的魔界之王行动的姿势，都是用最新的SFX所特拍的，十分精彩。预定于2000年将公开续篇。



CHICK 4 可实际体验SPAWN世界的时间限定节目

东京新宿的新宿ジョイポリス中，正在举办以“SPAWN”为题材的世界首个节目。可以看到SPAWN与宿敌魔界之王的激烈战斗。这个节目的时间限定为明年4月，想看的人一定要去看看。





“TODD MC FARLANE' S SPAWN THE ATRACTION”花费为1次600日元。

OUTTRIGGER

International Counter Terrorism Special Forces

劲作推荐 VOL. 11

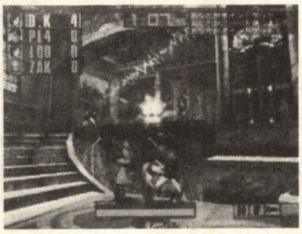
热击爆发

终于出现了的多人对战的 3D 射击游戏

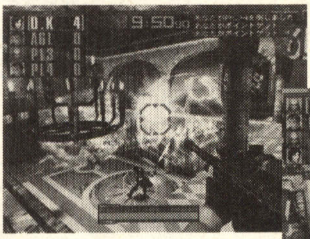
本次介绍的“OUT TRIGGER”是在工场或斗技场等 3D 地图中，由玩者进行战斗的 3D 射击游戏。说到本游戏的最大魅力就是利用了通信机能，最多可 4 人同时对战。虽然战斗的人不多，但这就象是真正的生存游戏一般，可以体会到生存或是死亡的紧张与兴奋。虽然游戏系统还不让人感到熟悉，但这仍是个让人不忍放过的有趣游戏。



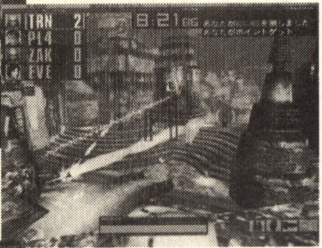
▲展开了激烈的枪战……真让人兴奋。



▲必须多注意一下周围。还要小心背后的黑枪。



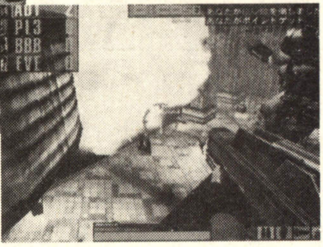
◀从地形高的地方射击别的玩者，或偷偷接近对手……本游戏应充分利用地形来战斗。



▶基本武器是机关枪、手榴弹和火箭筒。此外地图上还会有各种武器落下，得到后将更有利。



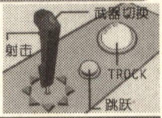
◀得到 POINT 的方法有两种，打倒别的玩者，或取得出现的硬币。POINT 数最多的就算胜利。



▶有从人物身后观看的视角，或是以人物的视角来观看的两种视点用以选择。这样更可感到 3D 的魅力所在了。

摇杆操纵　攻击扳机　武器更换键

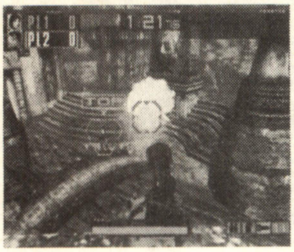
可用 8 个方向使人物前后左右的自由行动。母指处有更换武器的键，中指的部位是攻击的扳机。



舞台是个孤独的世界

这是对可 4 人对战的 SEGA 3D 射击游戏“OUT TRIGGER”的介绍。下面对具体的游戏系统和对战游戏中的操作方法进行解说。

本游戏的最大的特征是以往的 Video 游戏中从未有过的全新操作方法。在地图上使人物行动的摇杆和进行视角或瞄准调整的控制键，要达到可自由在地面行动的第一步，关键是掌握这两者，下面介绍与之相关的情报。



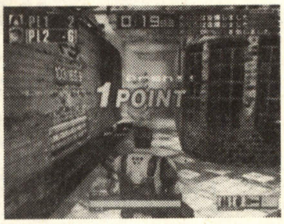


决定胜负的 POINT 制

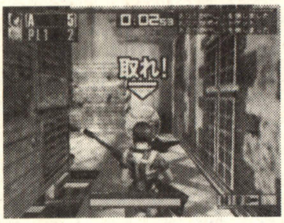
决定可有 4 人进行战斗的“OUT TRIGGER”的胜负的是“POINT”。打倒对手后可得到 1POINT，如拿到同时出现的银色或金色的硬币，也可得到点数。



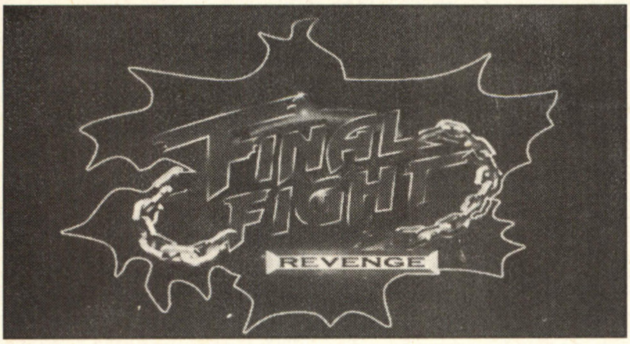
▲自爆是负 2POINT，要注意。



▲打倒对战对手后就可得到 1POINT。另外对手身上还会出现金、银色的硬币。



▲基本上银色硬币是 1POINT，但是打倒顶点对手时会出现 2POINT 的金色硬币。



劲作推荐

VOL. 12

快打旋风

WOW!魔都玫托罗城再次燃烧

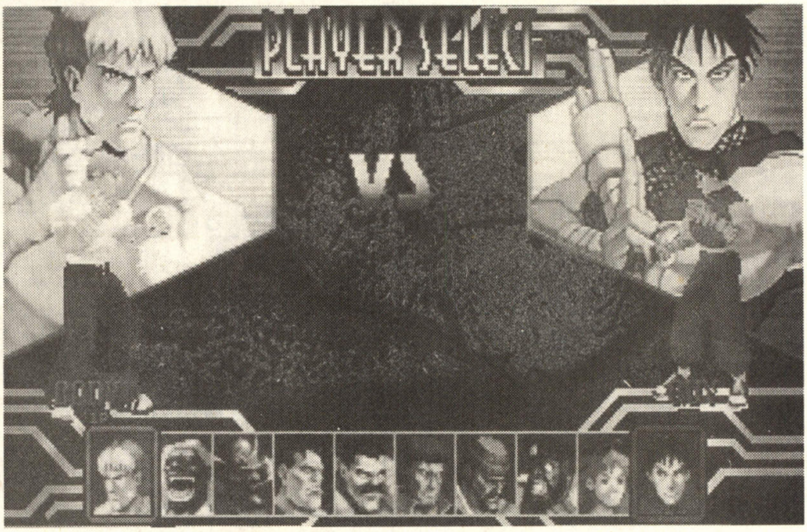
HOT NEWS!

大家知道吗，越过太平洋，从美国飞来了个大礼物。Street fighter the movie”中参与过一部分工作的 CAPCOM USP，经过 4 年的时间制作出了新作“快打旋风 REVENGE”。

本作不仅继承了作为动作游戏名作的“快打旋风”的氛围，还对动作游戏产生了猛烈的冲击。

出场人物共有 10 人，以哈加、科迪、凯这三个人为首，还有大家熟悉的达姆得、索多姆，巨汉安得雷、波依森，右身为机械的罗兰特和其部下艾迪，可以说汇集了以往的恶汉人物。作为 CAPCOM 的格斗游戏，从首代 Street fighter 以来的坏男性大汇集形成了。

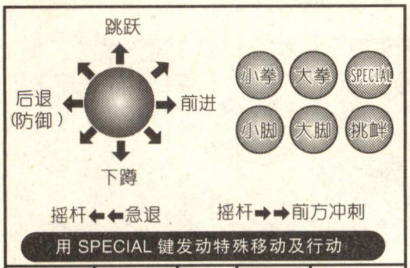
使用基板是“ST－V”，在同样的价格的主板中，它已经很久没有露面了。游戏中关键的街道部分仍继承了前作。再次围绕着去向不明的哈加的可爱的女儿杰茜卡展开了故事。其中还加入了玛托基亚的内部抗争，玫托罗城处于“正义不是力量，力量却是正义”的状态下。



也许你认为玛托基亚和杰茜卡的失踪没什么关系，但哈加市长却不这么想，狂猛的大风今夜仍在吹向摩天大楼，而这场“FINAL FIGHT”也将在鲜血中继续下去。

REVENGE 系统检阅

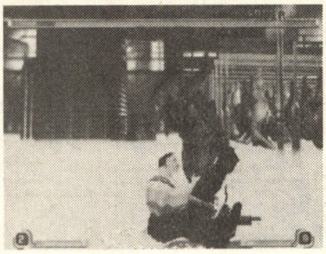
操纵很简单，请参照下面的图。要注意的是 SUPER MOVE 的存在。详细请见下页。



S 或者↑+S	↓+S	←+S	S+→	接近道具时 S
SIDE STEP 里方向	SIDE STEP 画面前方	急退	前方 DASH	拾起道具



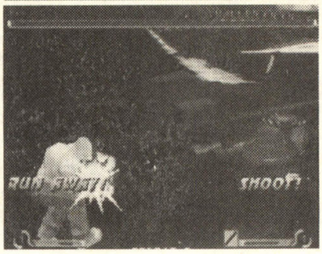
◀这张图表现的是，艾迪的一招强力摔投技折槛，是攻击力极高而且异常血腥的一招。



◀这张图片能充分展现出本作的火爆之处，将对手抱住一举砸到地下，很有美式风格。



◀这里是得到胜利时的表现，不但让人看到赢家的狂喜，也带有老美的幽默及暴力感。



◀谜之强力必杀技『SUPER MOVER』，是在这款游戏中极为重要的技巧。

超犯罪都市玫托罗城的狂人的大介绍

艾迪·E



胡乱嚼着可回复体力的口香糖的著名坏警官。借着国家权力干着坏事，是四处破坏国家的人。

达姆得



谁都见过的 FF 的第一关 BOSS。给人以强大的感觉，并对玛托基亚统帅的座位虎视眈眈。有“**エマージエンシーホイスツル**”等优秀的技。

艾尔加多



ZERO2&3 中罗兰特使用的超必杀技“**テイクノーブリズナー**”中从天井垂下来的人。这次借着二刀流刀法,以希望进入玛托基亚高层为目标而登场。

凯



学会“武神流”格斗术，喜欢太刀和自我锻炼的日本人。这回又具有了“Super－SHINOBI”这一具有危险意味的新技,冲入了玫托罗城。

科迪



主人公，在 ZERO3 中没落至极,在本作中又复活了。具有“柔道 Catch”的新技，出航到荒废和暴力的大海原去。

罗兰特



以“建立以军人组成、为军人服务的国家”为目标,以仲田商会来实现理想的革命战士。在街头毫不犹豫的投出手榴弹,充分反映了其佣兵的面目。

索多姆



出生的国家与时代都搞错了的武者。技名中有“**ダイキヨーバーニング**”等大家常见的技,战斗中千万不可犹豫。

安得雷

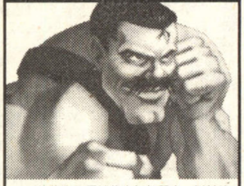


波依森



本游戏中的亮点,在生理上分为“男性”的少见的人。在各种游戏中都出过场,至今仍有人喜欢使用。

哈加



统治玫托罗城的市长机器人，以其腕力和行动力自称为“一人自卫团”，压迫着市民的生活，使人们产生了远超尊敬的害怕,很难提出不信任案。

注意 Super Move

提到快打旋风 REVENGE 时,最不能忘记的就是“SUPER MOVE”的存在。这个系统即与原来的对战格斗游戏相似，但又与 Super combo 和超必杀技有很大不同。

画面构成在瞬间改变

请看右侧排列的 3 张照片。头一个是普通的对战格斗游戏的画面，但后面的两张照片的画面有了很大的改变，简直有些赛车和射击游戏的样子了。

实际上这正是 Super Move 系统的真正所在。发动这个系统后,对战的人物突然改变为互相面对的画面构成，形成与对手互相追逐的局面。

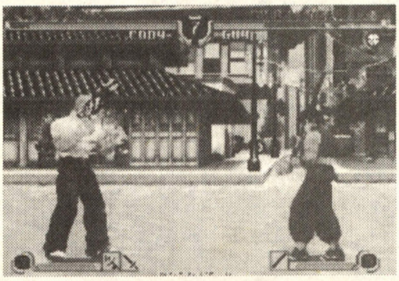
第二张照片和最后面的照片分别是哈加和罗兰特使用 Super move 时的样子，这个加入了动作游戏因素的系统在某种意义上是 USA 的崭新设想。

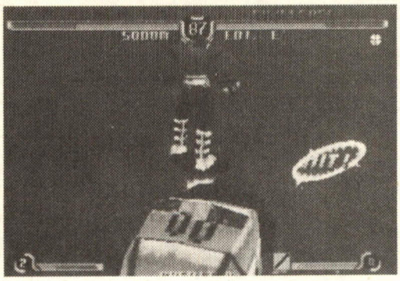
另外作为使用方法，每个人物都有个称为 Super 槽的气槽，这个气槽达到 1 以上时，通过输入特定指令就可以发动了。

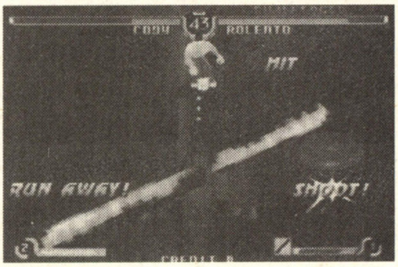
也可以使用武器

让人吃惊的不仅是 Super move。说到快打旋风的特点,拾起各种各样的武器进行攻击也是其中之一,本作仍继承了这个动作,可以拾起刀,枪等武器攻击对手。

另外武器最多可以保存 3 种,小 P 与小 K 同时按,就可以更换持有的武器。从上面所说的内容中可以看到,用单一的对战格斗的风格已不能概括此游戏了。







对于本游戏的一些感想

格斗游戏的发展已经有了 15 年的历史，各家厂商都抱着严谨的态度进行了许多的创造及改进，但涌现了如许多的同类作品后，特别是 3D 游戏成为主流的情况下，2D 格斗游戏要如何制作并继续吸引玩家是一个值得考虑的难题。

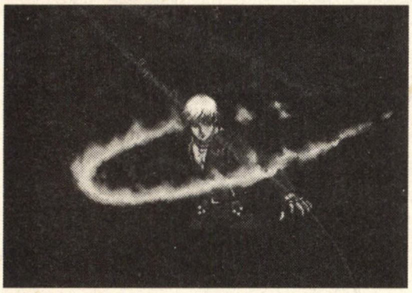
这款游戏借用着名作的招牌，并且在一块已经过时了的机板上进行制作，另人无法不对厂商的制作态度感到怀疑。还好作为名作“快打旋风”的系列之一，高度的游戏性也依然会继承下来，因此也值得热爱 2D 格斗游戏的玩家去接触一下，名厂 CAPCOM 的制作水准也一向是令人放心的。

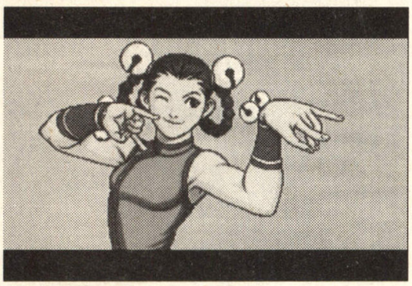
攻略地狱

THE KING OF FIGHTERS Millennium Battle

特别篇 格斗之王'99

全体角色连续技推荐

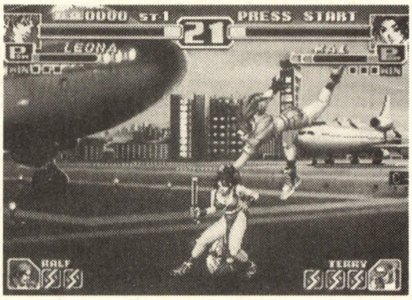




"KOF' 99"的登场是广大 KOF FANS 每年一度的重大节日。本作依然继承了该系列一贯的华丽与爽快感，同时大胆的创新又使玩家能从中找出很多新的乐趣。

在这里我们所推荐的连续技只是"KOF' 99"可挖掘的深度内容的一部分，从中可以看出，许多连续技都继承了此系列的一贯特点，但因为加入了众多的新人物和采用了全新的系统，在领悟连续技方面也要有新的认识和体会。虽然除了我们所推荐的这些连续技外，在实战中还能发现许多强力的连续技，但从这些开始，就能使玩家逐步掌握角色的特性和如何使出连续技的基本思路。







K'

连续技

- ●蹲弱踢→近距离站弱踢→抵消弱 CROW BITE
- ●近距离站强拳(1 段)→抵消 OHE INCH→抵消强 CROW BITE 或 STRIKE 或强 HEAT DRIVE
- ●跳攻击→近距离站强拳→抵消强 EDIN TRIGGER→SECOND SHELL→MINTUE SPIKE 或强 HEAT DRIVE



玛基西马

连续技

- ●普通或大跳强拳→蹲弱拳→抵消 SYSTEM1；MAXIMA SCRAMBLE→DOUBLE BOMBER→BULLDOG PRESS
- ●近距离站强拳(第 2 段)→抵消 MAXIMA · REVENGER



二阶堂红丸

连续技

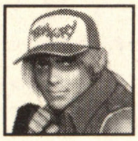
- ●蹲弱踢 ×2→抵消各种必杀技
- ●(反击模式中)近距离站强踢→抵消雷靳拳→超级抵消幻影 HURRICANE



矢吹真吾

连续技

- ●蹲弱踢 ×2→抵消强二百拾二式 · 琴月　未完成
- ●(反击模式时)躲避攻击→抵消外式 · 轰斧　只要坚定→抵消百拾五式 · 毒咬　未完成
- ●(反击模式中)真吾谨制　俺式 · 全花研(第 2 段)→超级抵消外式 · 凤磷



特瑞 · 伯加德

连续技

- ●蹲弱踢→蹲弱拳→抵消 RESING UPPER→抵消各种必杀技
- ●跳强攻击→近距离站强拳(第 2 段)→抵消各种必杀技



罗伯特·加西亚 连续技

- ●跳强攻击→蹲强拳→抵消各种必杀技
- ●蹲弱踢→蹲弱拳→抵消强旋燕连舞脚→各种追打



坂崎由莉 连续技

- ●蹲弱踢→蹲弱拳→抵消强空牙→里空牙
- ●强攻击→抵消强飞燕旋风脚等



坂崎琢磨 连续技

- ●里转身跳强踢→蹲弱踢×2→蹲弱拳→抵消鬼车→抵消 MAX 版龙虎乱舞
- ●跳攻击→蹲强拳→抵消强飞燕疾风脚→各种追打



列欧娜 连续技

- ●跳弱拳→近距离站强踢(第 1 段)→抵消 EARING 爆炸·2(HEART ATTACK)
- ●垂直跳强踢→抵消 MAX 版 VSLASHER



拉尔夫 连续技

- ●蹲强拳→SUPER ARGINTINA BACK BREAKER
- ●躲避攻击→蹲强踢



克拉克 连续技

- ●近距离站强拳→抵消 SUPER ARGENTINA BACK BREAKER 或 ULTRA ARGENTINA BACK BREAKER
- ●跳强踢→近距离站强拳→抵消强 GATLENG ATTACK(第 3 段)→抵消 NAPALM STRETCH



薇璞 连续技

- ●近距离站弱踢×2→蹲弱踢→抵消强 BOOMERANG·SHOT"CODE:SC"
- ●(反击模式中)BOOMERANG·SHOT"CODE:SC"(第 1 段)→抵消 SONIC·SLAUGHTER"CODE:KW"



麻宫雅典娜 连续技

- ●跳弱踢(里转身)→蹲强拳→抵消连环脚(第 2 段)→抵消强 PSYCHO SWORD
- ●(画面端)弱 PSYCHO SHOOT→弱 PSYCHO SHOOT→强 PSYCHO SWORD



椎拳崇 连续技

- ●近距离站强拳→抵消龙连打→穿弓腿(第 1 段)→各种追打
- ●远距离(第 2 段)或近距离强拳→抵消超龙连拳



镇元斋 连续技

- ●跳强拳→近距离站强拳→抵消强柳磷篷莱
- ●蹲弱踢→近距离站弱拳→抵消强柳磷蓬莱



包 连续技

- ●跳攻击→近距离站强拳→抵消 PSYCHO BALLCRASH FRONT
- ●RSYCHO BALLCRASH SP→各种追打



金家藩 连续技

- ●蹲弱踢→蹲弱拳→抵消空连击(第 1 段)→抵消凤凰脚(或弱飞翔脚→远距离站弱拳)
- ●(空中对手)飞翔脚→各种攻击
- ●飞翔脚(里转身)→近距离站弱拳→抵消空连击(或霸气脚)→抵消凤凰脚



陈国汉 连续技

- ●蹲弱拳→抵消铁球大回转
- ●跳强踢→近距离站弱踢→抵消大破坏投



蔡宝健 连续技

- ●蹲强拳→抵消骸突→抵消凤凰脚(普通版)
- ●旋风飞燕刺或飞翔空裂斩→方向转换×2→追拳



崔宏 连续技

- ●猛虎击→各种追击
- ●(反击模式中)各种必杀技→超级抵消凤凰裂爪脚



京 连续技

- ●蹲弱踢→蹲弱拳→抵消各种必杀技
- ●跳强踢→近距离站强踢(第2段)→抵消各种必杀技



藤堂香澄 连续技

- ●近距离站强拳→抵消肘当(第2段)→抵消各种必杀技
- ●灭身无投→近距离站强拳→……



李香绯 连续技

- ●跳攻击→近距离站弱攻击→抵消双掌打→抵消弱那梦波
- ●万泊后宴→蹲弱拳1×2→远距离站弱拳(第1段)→抵消双掌打→抵消弱那梦波



布鲁·玛丽 连续技

- ●近距离站立强拳(第2段)→抵消 HAMMER ARCH→抵消各种必杀技
- ●下蹲弱踢→下蹲弱拳→抵消各种必杀技



草雉京-2 连续技

- ●蹲弱踢→蹲弱拳→抵消轰斧(第2段)→抵消毒咬
- ●跳攻击→近距离站强拳抵消各种必杀技
- ●近距离站强拳→迟抵消轰斧　阳(第1段)→抵消强琴月



安迪·伯加德 连续技

- ●蹲弱踢→蹲弱拳→抵消上面(第1段)→抵消各种必杀技
- ●跳攻击→近距离站强拳(第1段)→抵消击壁背水掌→各种追打



东丈 连续技

- ●近距离站强拳→抵消踢→抵消 SLASH KICK 或爆裂 HURRICANE TIGFR 踵
- ●蹲弱踢→蹲弱拳→抵消必杀技



不知火舞 连续技

- ●蹲弱踢→近距离站弱拳→抵消红鹤之舞(第1段)→抵消小夜千鸟→抵消龙火舞
- ●(反击模式中)蹲强拳→抵消红鹤之舞(第1段)→抵消弱龙炎舞→超级抵消超必杀忍蜂



坂崎良 连续技

- ●跳强攻击→蹲强拳→抵消各种必杀技
- ●蹲弱踢→蹲弱拳或蹲强拳→抵消飞燕疾风脚
- ●躲避攻击→远距离站弱拳→抵消弱飞燕疾风脚

KOF'99 的 BOSS 人物　KRIZALID

作为系列的第 6 作，"KOF'99"迎来了新的展开，这回公开了"KOF'99"的 BOSS 人物。他的名字叫 KRIZALID"。他举办 KOF 的目的是什么呢?另外他与主人公 K'的关系呢?

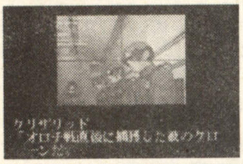


















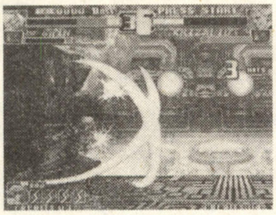




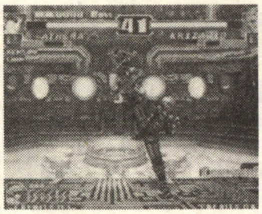
秘密组织"ネスッ"的干部之一。这回召开 KOF 的目的是在收集了格斗家的战斗数据后，使世界各地的"克隆京"一同活动，让世界陷入恐怖之中。在他的意识中，认为 K'是自己的克隆，但实际上恰好相反，他反而是 K'的真正的克隆。KRIZALID 在这回的 KOF 中作为决战的最后人物出场。用自己的身体进行战斗数据的移植。被击败一局后的变身，就是数据移植成功的证据。具有变身能力的关底似乎成为了现在对战游戏的一个风潮。

人物档案

格斗风格：把收集的战斗数据从战斗服中传入肉体并进行战斗。
出生日：10 月 23 日
年龄：29 岁
出生地：爱尔兰
血型：AB 型
身高：1.88 米
体重：83 公的
爱好：收集名人的克隆，救生员
善长的运动：无
重要的东西：部下
讨厌的东西：无意义的会议


◀都是具有攻击判定的技，一旦触到就被卷入。


◀具有当身性能的打击技，判定范围又很长。

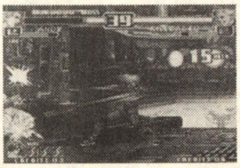

◀变身前使用的技，表面是一击实则是 2 击。

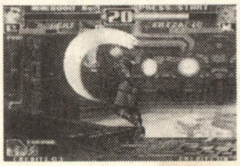
KRIZALID(变身前)使用技

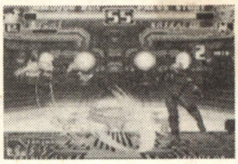
投	Deal fall	抓住对手并摔到地上
必	Negative angishow	贯穿力高的飞行道个攻击
	Demon Landing	从空中突进的腿攻击

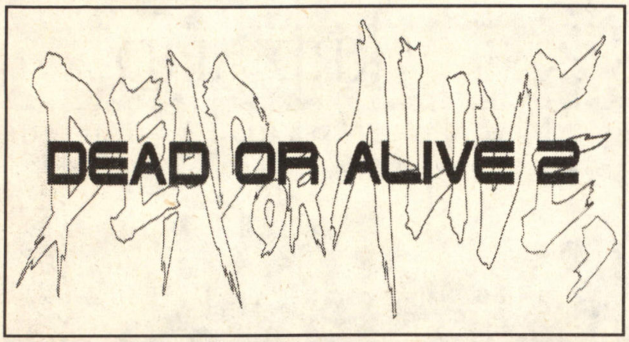
KRIZALID(变身后)使用技

投	Dead fall	举起对手并摔到地上
特	Cut spin	Hoot→Jump spin knuckle 的连续技
必	Duhoon rage	用脚画圈产生龙卷风
	Reasail impact	用脚踢下对手使之摔向地面
	Rising Darkmoon	跳跃中发出手刀的对空技
	Desperate moment	用突进攻击使敌人变为无防备状态
	Moment penelation	用掌底击飞对手的追加输入技
超	End of happen: Normal	全身包围着火焰斜十字斩向对手
	Eed of eden: MAX	前者的 MAX 版
	Desperate Over drive	把敌人击至墙上，用无数的拳进行攻击


◀攻击判定广，有反弹飞行道具能力的强大的技。


◀对空技，主要用于击落浮空的对手。


◀类似卢卡尔的 GIGANTIC PRESSER 的突进攻击。



攻略地狱 特别篇

死或生 2

人物的基本出招

KASUMI

天神连环脚	ⓅⓅⓀⓀⓀ	天裴脚	↗Ⓚ
连光疾天脚	ⓅⓅ→ⓅⓀⓀ	月轮脚	↖Ⓚ
无影刀	→→Ⓟ	舞扇	↘↘Ⓚ
灵幻刀	↘↘Ⓟ	白浪	←ⓀⓀ
界央幻落脚	↘Ⓟ↓Ⓚ	炎月蹴	→ⓀⓀ
旋	Ⓟ+Ⓚ	华蔽丹舞	→Ⓕ+Ⓟ
疾露脚	Ⓕ+Ⓚ·↓Ⓚ	胧	↘↘Ⓕ+Ⓟ
雉	←Ⓕ+Ⓚ	狼颚蹴	↓↙←↖↑Ⓕ+Ⓟ
天舞裴	↗ⓅⓀ	虹飞沫	↓Ⓕ+Ⓟ
飞燕逆落	↑Ⓕ+Ⓟ·←Ⓕ+Ⓟ	蹴二重	→→Ⓕ+Ⓟ

霞





元福

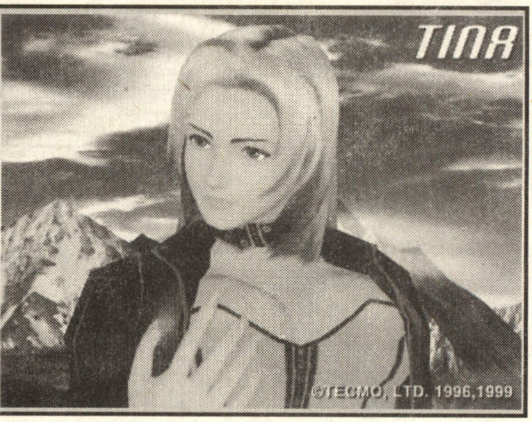
GEN FU

单把	→→Ⓟ	虎扑把	Ⓟ+Ⓚ
怀抱顽石·鹰捉把	←ⓅⓅ	双把	→Ⓟ+Ⓚ
白蛇翻捶	↙Ⓟ	撬把	←Ⓟ+Ⓚ
乌牛撬头	↙→Ⓟ	六合裹崩捶	↙Ⓟ+Ⓚ
侧踹脚	→Ⓚ	鹤形	↘Ⓟ+Ⓚ
鹤子载肩	↓Ⓟ+Ⓚ←↓→Ⓟ	云闭日月把	↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ
旋龙把	↘ⓅⓀ·←↓→Ⓟ	猴形	→Ⓕ+Ⓟ·→Ⓕ+Ⓟ
盘风鸡形	→ⓅⓅ·Ⓟ+Ⓚ	狸猫上树	↙Ⓕ+Ⓟ
心意把	←Ⓕ+Ⓟ	云闭双击	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
揪腿	→Ⓕ+Ⓟ		
硬开三皇锁	↓↙←↖↑Ⓕ+Ⓟ		

TINA

ダブルアッパー	→→ⓅⓅ	ローリングエルボー	↓↘→↗↑Ⓟ
アルテメットコンボ	→ⓅⓅⓀ	ニーハンマー	→ⓀⓅ
アンクルスピンキック	ⓀⓀ	ショートレンジラレアット	Ⓟ+Ⓚ
ローリングソバット	←Ⓚ	ムーンサルトプレス	←Ⓟ+Ⓚ
ドルフィンアッパー	↘↘Ⓟ	ダンシングドールキック	Ⓕ+Ⓚ
ロードロップキック	↓Ⓕ+Ⓚ	J. O. S	↓↙←↖↑Ⓕ+Ⓟ·←↙↓↘Ⓕ+Ⓟ·←↙↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ
フランケンシュタイナー	←Ⓕ+Ⓟ	トランスフォーレッグロック	↓Ⓕ+Ⓟ·↓↓Ⓕ+Ⓟ
フィッシャーマンズバスター	←↙↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ	ダブルアームストロングバスター	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
J.O.サイクロン	↓→↘↓↙←Ⓕ+Ⓟ		
スカイツイスタープレス	→↘↓↙←Ⓕ+Ⓟ·↓Ⓕ+Ⓟ·←↙↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ		

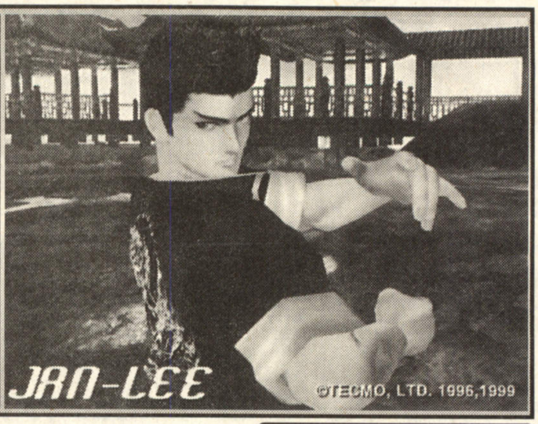
蒂娜



JAN LEE

李杰

ドラゴンキャノン	ⓅⓅⓅ→Ⓟ	ハイシンニーキック	↖Ⓚ
ドラゴンラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ	二起脚	↗ⓀⓀ
ドラゴンブロー	↓↘→↗↑Ⓟ	ドラゴンフレア	→→Ⓚ
ドラゴンスパイク	↓↘→↗↑Ⓚ	ドラゴンナックル	⬇←↙↓↘→Ⓟ
ドラゴンエルボー	←↙↓↘→Ⓚ	ドラゴンストライク	↘Ⓚ→Ⓟ
シンニーハイキック	Ⓟ+Ⓚ	ドラゴンガンナー	→Ⓕ+Ⓟ
ドラゴンステップハイ	Ⓕ+ⓀⓀ	ザ・ウェイ・オブザ・ドラゴン	↓↙←↖↑Ⓕ+Ⓟ
ロースピンキック	→Ⓕ+Ⓚ	ブルドッキングヘッドロック	↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ·←←Ⓕ+Ⓟ
フラッシュターン	↓Ⓕ+Ⓚ	ダブルドラゴン	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
ブラインドナックル	←←Ⓟ		
	↙Ⓟ		



AYANE



英娜

弧影爪	→ⓅⓅ	风斩龙舞	↘Ⓟ←Ⓟ
螺旋刀	←Ⓟ	曳光风尘碎	Ⓟ+ⓀⓅⓀ
耀光刀	↙Ⓟ	龙尾裂扇	↗Ⓚ
苍天脚	↑Ⓚ	幻梦抢	↓↘→↗↑Ⓚ
斧神脚	←Ⓚ	迅雷龙抢脚	→ⓀⓀ
背阵	↑Ⓟ	霸神丹舞	→Ⓕ+Ⓟ
捷·绫音蹴	←Ⓕ+Ⓚ	桃扇花	←↙↓↘→Ⓕ+Ⓟ
影月轮	↖Ⓚ	华蝶幻战	↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ
砂血蹴	⬋ⓅⓀ	闯鸦	→Ⓕ+Ⓟ
惊神曳光碎	ⓅⓅ←ⓅⓅ↖Ⓚ	雾幻天翔	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
虚空抢	Ⓕ+Ⓚ		

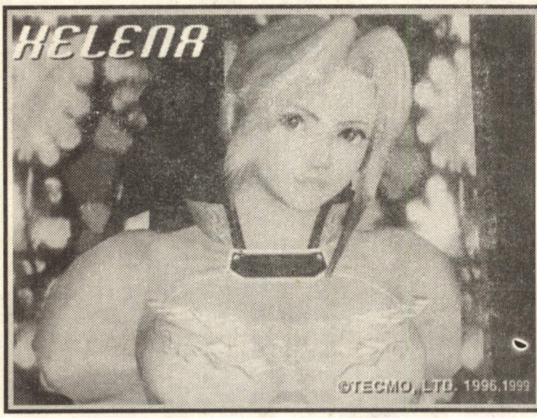
RYU HAYABUSA

隼龙

雷震击	→→Ⓟ	天轮脚	↖Ⓚ
波漓蹴	ⓅⓀⓀ	光轮脚	←Ⓚ
灭鬼奄卷蹴	ⓅⓅ←ⓅⓀ	弹车	ⓀⓀ
破突连翔	→ⓅⓀⓀ	破幻降龙脚	↑ⓀⓀ
邪鬼扩	ⓀⓅ	卧龙闪	↓↘→↗↑Ⓟ
舞锥	↓↘→↗↑Ⓚ	隼蹴	→→Ⓕ+Ⓟ
我王掌	←Ⓟ+Ⓚ	落雷衡	↓↙←↖↑Ⓕ+Ⓟ
裂空落震牙	↘Ⓟ+Ⓚ·Ⓚ	饭网落	[illegible]
鬼哭神蹄脚	Ⓕ+Ⓚ·ⓀⓀ	饭网风车落	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
斩魔蹴	↘Ⓕ+Ⓚ		
首切投	→Ⓕ+Ⓟ		



HELENA



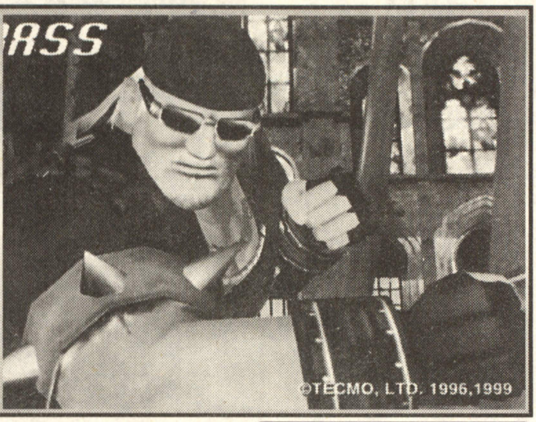
海莱娜

架推掌	→→Ⓟ	抄手起脚	↑Ⓚ
独立下劈	↘ⓅⓅ	里合腿	←ⓀⓀ
转身架推掌	←ⓅⓅⓅ	旋转双撞	↙ⓀⓅ
前劈加闪门炮	↗ⓅⓅ	双劈掌	Ⓟ+Ⓚ·Ⓟ+Ⓚ
震脚独立上撑掌	→Ⓚ	提膝上对拳	→Ⓟ+Ⓚ
转臂撩挂势	←Ⓟ+Ⓚ	穿劈	←Ⓕ+Ⓟ
仆步穿脚	⬇Ⓕ+Ⓚ	撑变戳掌击脸	→→Ⓕ+Ⓟ
散势挂掌	←Ⓟ	摇头摆尾	↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ
篮肘抱虎	⬊Ⓚ	双剪	↓Ⓕ+Ⓟ
胸打衡拳	→ⓅⓅⓅ	双身风卷舞	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
双托掌	Ⓟ+Ⓚ		

BASS

巴斯

バッファロークラッシュ	↘↘Ⓟ	地獄突き	Ⓟ+Ⓚ
ウイルドスイング	→ⓅⓅ	マッスルエルボー	←Ⓟ+Ⓚ
バウーゴング	↙ⓅⓅ	バースラリアット	→Ⓟ+Ⓚ
スタンカンチヨップ	←ⓅⓅ·Ⓟ+Ⓚ	バアクラッシュ	↓Ⓟ+Ⓚ
ケンカキック	→→Ⓚ	ロードロップキック	↓Ⓕ+Ⓚ
バーストルネード	→Ⓕ+Ⓟ	T.F.B.B	⬇→↘↓↙←Ⓕ+Ⓟ
フライングボディシザース	↑Ⓕ+Ⓟ	マンハッタンドライバー	↓↙←↖↑Ⓕ+Ⓟ·↓Ⓕ+Ⓟ·←↙↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ
ダイナマイトラリアット	←↙↓↘→Ⓕ+Ⓟ	スパイラルボム	↙Ⓕ+Ⓟ
スーパーフリーク	←↙↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ	ドッキングドライバー	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
オクラホマスタンピード	→→Ⓕ+Ⓟ·→Ⓕ+Ⓟ		





里昂

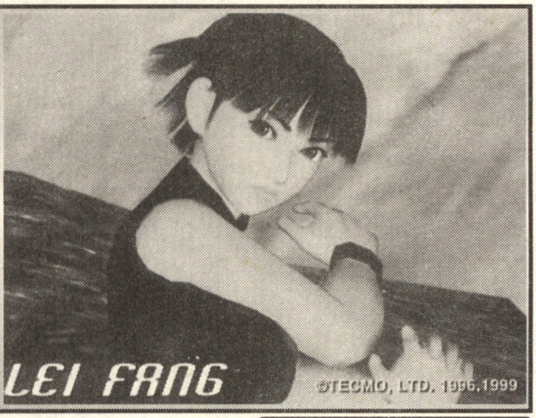
LEON

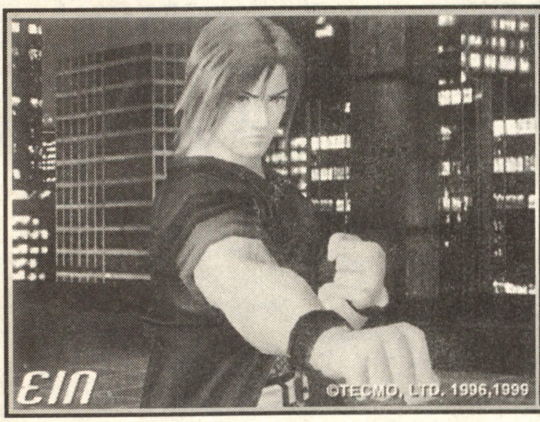
ブラストバックナックル	←Ⓟ	ジャイアントアッパー	↓↙←↖↑Ⓟ
スマッシュフック	↑Ⓟ	ヒールハンマー	←Ⓚ
ストームブラストナックル	ⓅⓅ←Ⓟ	ライジングトマホーク	↗Ⓚ
トラップリバースハンマー	ⓀⓅⓅ	ヘッドバット	Ⓟ+Ⓚ
ショルダータックル	←↙↓↘→Ⓟ	ボディソバット	Ⓕ+Ⓚ
腕固め	→Ⓕ+Ⓟ	逆片エビ固め	←↙↓↘→Ⓕ+Ⓟ·→↘↓↙←Ⓕ+Ⓟ·↓Ⓕ+Ⓟ
STF	↘↘Ⓕ+Ⓟ·↓↓Ⓕ+Ⓟ	クレイジークラッシュ	↓Ⓕ+Ⓟ·↓Ⓕ+Ⓟ·↓↓Ⓕ+Ⓟ
DDT	↓↙←↖↑Ⓕ+Ⓟ·→↘↓↙←Ⓕ+Ⓟ·↓Ⓕ+Ⓟ	ヘビィサンド	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
風車式バックブリーカー	←↙↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ		

LEI FANG

雷芳

双按	→→Ⓟ	撬脚	↑Ⓚ
七寸靠	←↙↓↘→Ⓟ	小擒打	↓↘→↗↑Ⓟ
连环小擒打	ⓅⓅⓅ	击地撞	↘↘Ⓟ
连环连蹴脚	ⓅⓅⓀⓀ	穿宫连腿	←ⓀⓀ↓Ⓚ
分脚	→→Ⓚ	金鸡独立	Ⓟ+Ⓚ
抱虎归山	→Ⓟ+Ⓚ	拽拧臂摔	↓↙←↖↑Ⓕ+Ⓟ
当头炮	↙Ⓟ+Ⓚ	连·太公钓鱼	↓↘→↗↑Ⓕ+Ⓟ·←Ⓕ+Ⓟ·→→Ⓕ+Ⓟ
背折靠	↓Ⓟ+Ⓚ	蹬一跟	↓Ⓕ+Ⓟ
旋风脚	Ⓕ+Ⓚ	ダブルドラゴン	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
野马分鬃	←Ⓕ+Ⓟ		
搂膝拗步	→→Ⓕ+Ⓟ		





安

EIN

锷打	→Ⓟ	天枪	↘↘Ⓚ
吾妻	←↙↓↘→Ⓟ	速风尘	ⓅⓅⓅ
风尘	↓↘→↗↑Ⓟ	紫烟	←ⓅⓅⓅ
司空	↓↘→↗↑Ⓚ	牵牛	→→ⓅⓅ
踵落	↑Ⓚ	残星	→→ⓀⓀⓀ
晓钟	Ⓟ+Ⓚ·→Ⓟ	光露	Ⓕ+Ⓚ
双手突	→Ⓟ+Ⓚ	奄骨	←Ⓕ+Ⓟ
列星	→ⓀⓀⓀ	火影	↘↘Ⓕ+Ⓟ
豹尾	⬇ⓀⓀ	红莲	↓↙←↖↑Ⓕ+Ⓟ
刃文	↙ⓀⓅ	神来月	→→Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
银狼	↙ⓀⓀ		

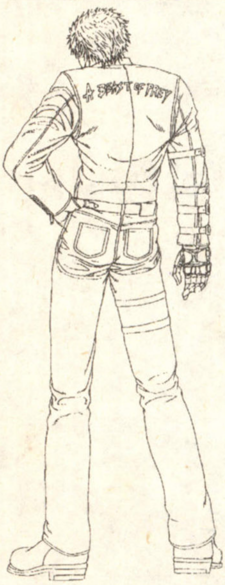
设定资料

VOL.5

格斗之王'99

THE KING OF FIGHTERS '99 Millennium Battle

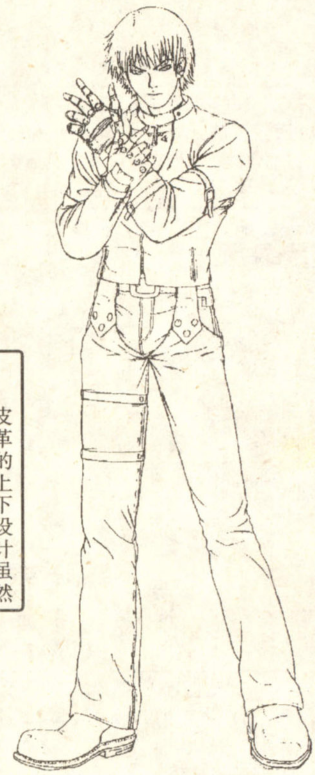
背影的形态非常细致。背部的文字使人感到记忆深刻。想知道意思的人就查词典吧。



作为新主人公的他，发型和服装都很好，很有干练的感觉。另外傲慢的表情也很鲜明。在很多的意义上，他是为KOF系列带来新风格的人物。

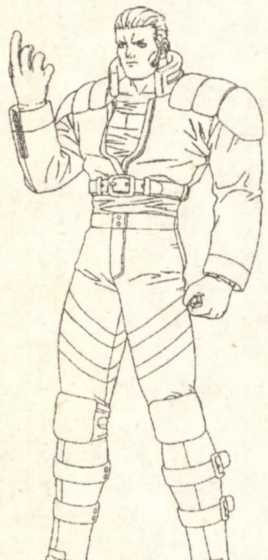
K'





皮革的上下设计虽然简单，但每个小地方都很细致。十字型的短项链也是细致设定的地方。

玛基西马





充满压迫感，很强大的样子。不仅如此，从服装上使人有种未来的感觉。不仅是外表，玛基西马这一名字就让人感到不可思议。



整体上看更有强大的感觉了。但在鬓角的部分却显得得有些可爱。

矢吹真吾



在这里真吾的感觉是非常简洁明朗。终于在今年进入主人公队的他，看来一定成长起来了。至于变得多么强大了，这正是观众想知道的。

安迪·伯加德



与哥哥特瑞相反的是安迪有种严肃的感觉。长长的金发却穿着亚洲式的服装。是为了与舞相匹配吗？不过感觉很好。

列欧娜



列欧娜与拉尔夫和克拉克不同，服装没有改变，而且仍旧是常见的短裤，冷酷的表情也仍与以前一样。在战斗中获胜也不会感到高兴吗？

东丈



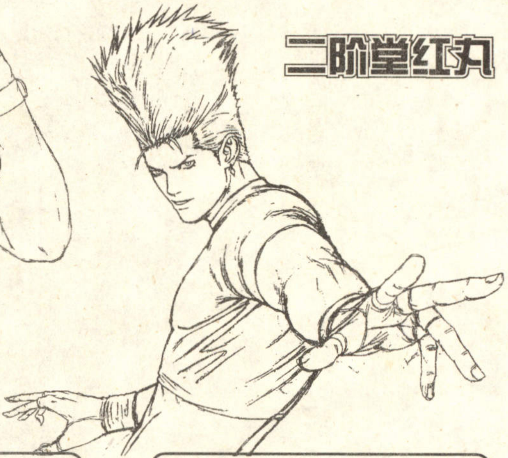
东丈仍旧在象以往那样努力着。所以今年仍旧带着头箍。不过这个标志是从何而来的呢，这样值得好好的想一想。

特瑞·伯加德



衬衫的袖部被切断，更显出特瑞身上美国风格的野性，而且更有活泼的感觉。插图中要表现的是他高喊："YEAH"的情景。

二阶堂红丸



这个姿势仍旧显示出二阶堂是个帅哥。而且还穿了紧身衬衫就更显得潇洒了，像往常一样充满着动人的魅力。

镇元斋



这位爷爷仍旧在品着好酒，体势的平衡上也有微妙的感觉。虽然总是晃晃悠悠地，但战斗时却变得更强了，是KOF系列中最年长的人。





以前总是露出肚子的镇，从这回开始终于衣装整齐了，还有了点威严……

罗伯特·加西亚



他的服装稍有改变，但仍旧是高等的有钱人的样式，毕竟是贵族中的人，表情中都带有富裕的感觉……而且他带有关西口音的日本话也让人感觉不错。

坂崎良

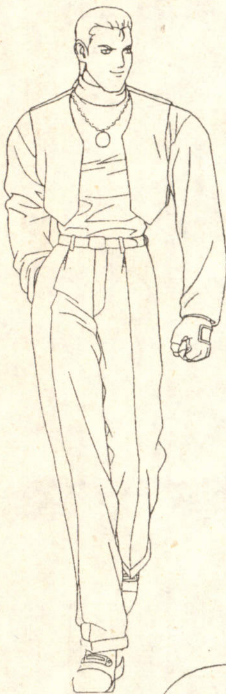


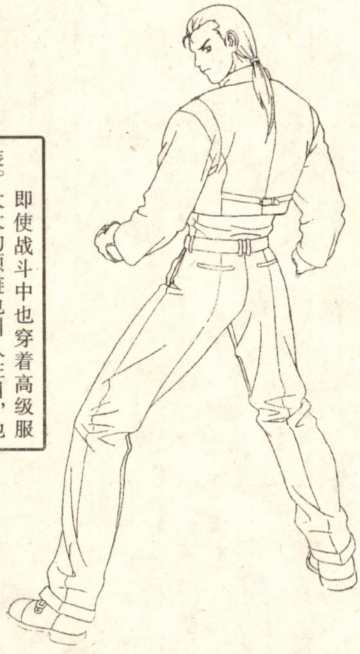
总是喊叫着使人感到十分Powerful的良。想不到他总是张大嘴巴吧？也许是这个原因吧，让人回想起野孩子，淘气鬼等语言。

坂崎琢磨



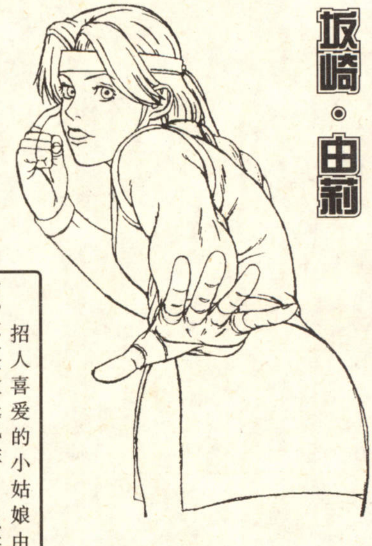
变得更加顽固了的琢磨，这个坚定的姿势很合适。为了两个心爱的孩子，为了极限流空手道，还有为了门下的徒弟，他又要努力战斗了。





即使战斗中也穿着高级服装。大大的项链也引人注目，他无论何时都是有钱人呀。

坂崎·由莉



招人喜爱的小姑娘由莉。不过这个姿势嘛……虽然很可爱，但输给她也许会后悔的，对这个可爱的女孩子到底该怎么办呢？

包

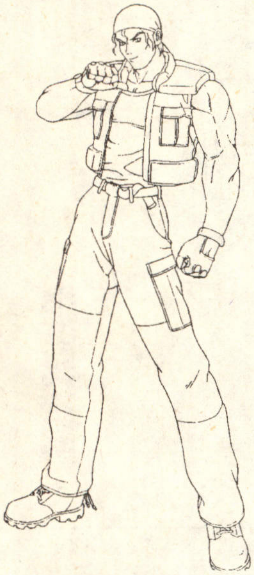


这是KOF系列最年少的人，真可爱。让这么天真无邪的孩子战斗真有些不忍心。少年包不仅有复杂的身世，还需要大家多支持。



孩子的服装，而且袖口的部分变宽了许多。马夹、短裤和鞋子都显得很可爱。

拉尔夫



往返于战场的拉尔夫改变了服装。毕竟是老练的战士，这个姿势显得很勇敢。而这次他的传统标志印花手帕变为素色的了，不知以前的印花手帕怎么样了。





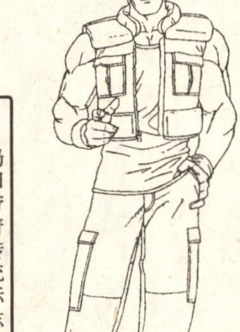
与以前的服装有了大幅地变化，从工装裤变为了军裤，军队性就更强了，做为佣兵这也是当然的。

克拉克



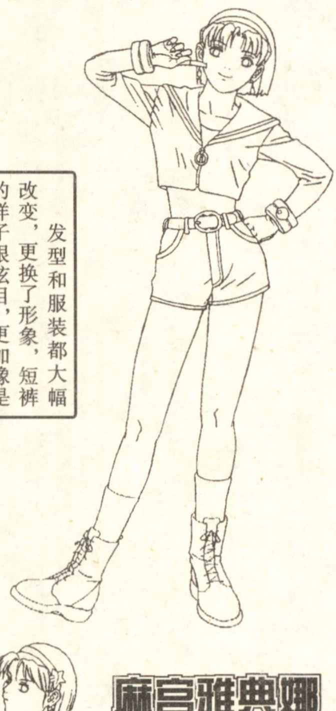
在这里找到了不同处！两个人相似得使人想找出他与拉尔夫的服装不同之处。小的地方没什么不同，只是颜色不一样。



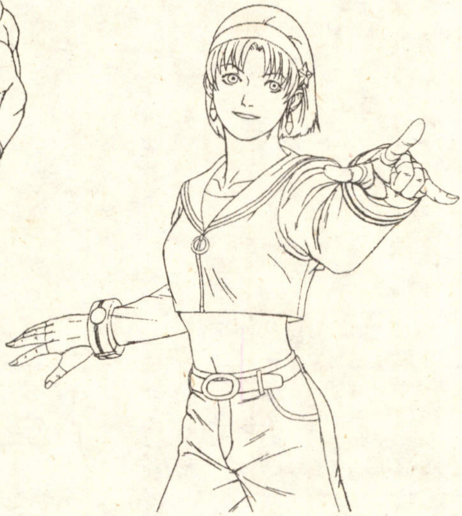


仍旧带着传统标志太阳镜的克拉克。有时也应摘下太阳镜看看。此外服装与拉尔夫同样，比上次变化了一些。两个人的关系不错。

麻宫雅典娜



发型和服装都大幅改变，更换了形象，短裤的样子很炫目，更加像是个偶像了。





头发变短，增加了活泼的印象。不知大家是喜欢长发的还是短发的。无论哪个都很合适，很可爱。以前带的珠圈变为了手镯。

椎拳崇



像是更具有男子汉气概了，虽然姿势仍旧与以前相同，但面容已成熟了许多。所以他到底成长了多少，在游戏中确认吧。

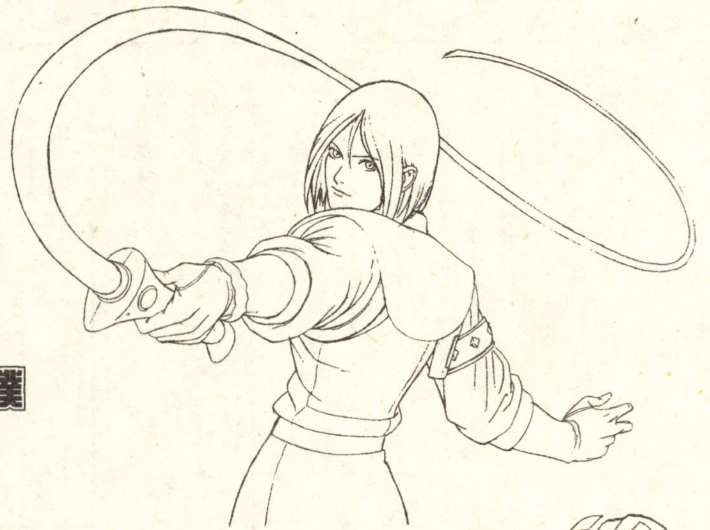
陈国汉



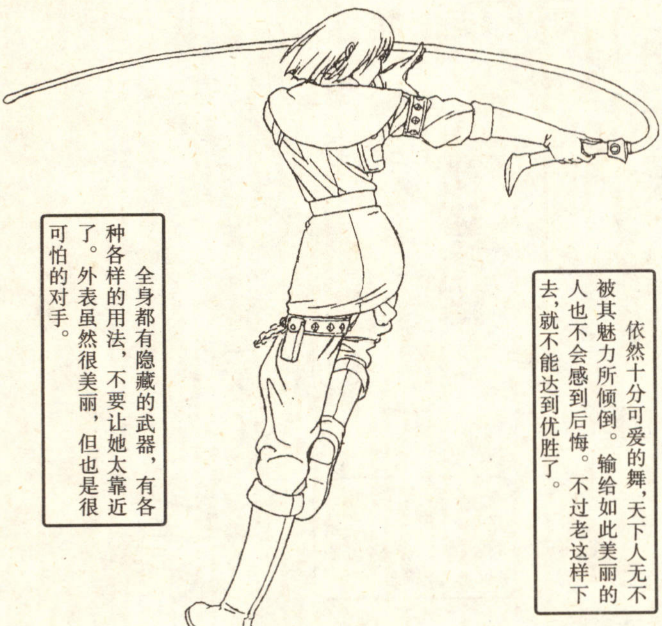
如此轻松地挥舞着铁球的陈，真是可怕，不过也有人却十分喜欢使用他。看到他也有可爱的一面，是值得成为朋友的人物中的NO.1。

薇璞





新人物威普是个短发的美少女，但也是使用皮鞭本领了得的女性。不要因外表而小看她。她使用鞭子的本领很强，被打中后很疼吧……



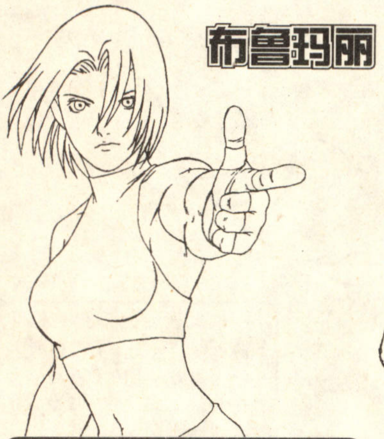
全身都有隐藏的武器，有各种各样的用法，不要让她太靠近了。外表虽然很美丽，但也是很可怕的对手。

不知火舞



依然十分可爱的舞，天下人无不被其魅力所倾倒。输给如此美丽的人也不会感到后悔。不过老这样下去，就不能达到优胜了。

布鲁玛丽



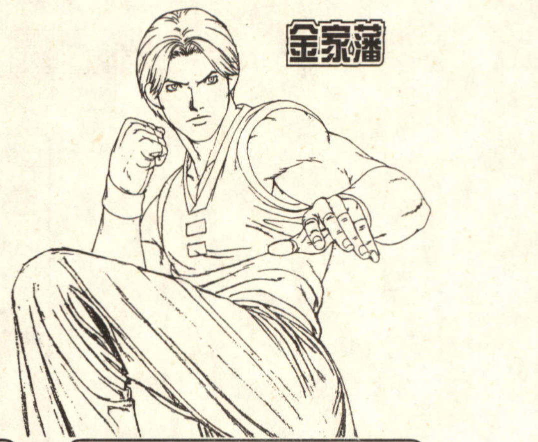
这回的玛丽也给人很强大的感觉，虽然很强，但在美人中间也很超凡，真是理想的女性。她过于完美得有些恐怖了，不过内心却不冷酷。

京



从这儿可以看到京的优势了，这样一定会有许多的女性Fan了。不仅着装很合适，温柔的动作也表现得很好，而且外形很漂亮，一点也看不出有什么不好的地方。

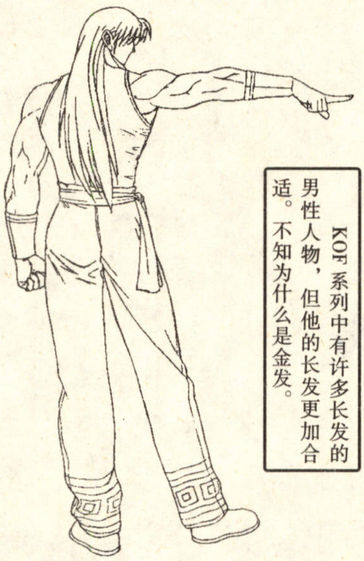
金家藩



锐利的眼光不允许邪恶的存在，这就是我们正义的朋友金。虽然依旧与陈国汉和蔡保健在一起天天奋斗，但对于熟悉的他们，大家都会支持的。



这是新人物崔。表面看上去是个硬汉，但也有追逐偶像和收集香水的爱好，珍爱游佐未森的CD。还是雅典娜的fan。



KOF系列中有许多长发的男性人物，但他的长发更加合适。不知为什么是金发。



崔宏

藤堂香澄



让人高兴的是香澄又复活了。为了在世上宏扬藤堂流之名而战斗的少女。发型变为马尾型更显得飒爽，充满清洁感的外表都让人具有好感。

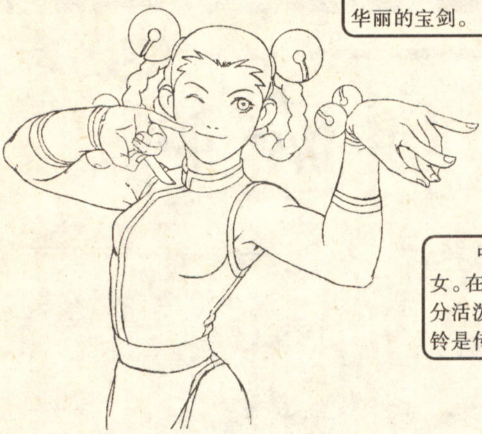


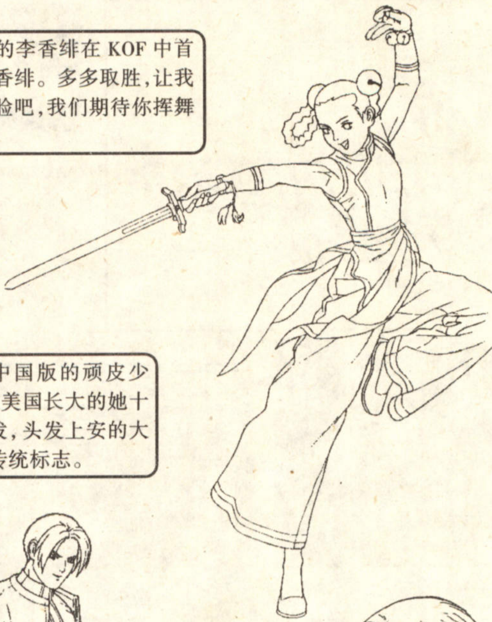


系着头发，全身都绑得很结实的香澄，整体上都传出“努力”的感觉。

李香绯

饿狼系列的李香绯在KOF中首次出场，恭喜，香绯。多多取胜，让我们看到你的笑脸吧，我们期待你挥舞华丽的宝剑。



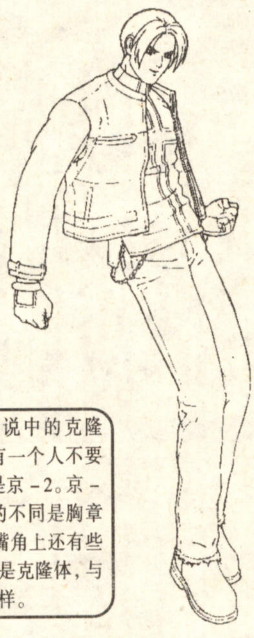




中国版的顽皮少女。在美国长大的她十分活泼，头发上安的大铃是传统标志。

草雉京-1、-2





这是传说中的克隆京-1，还有一个人不要忘了，这就是京-2。京-2与京-1的不同是胸章上是“Ⅱ”，嘴角上还有些微笑。毕竟是克隆体，与真人几乎一样。

草雉京

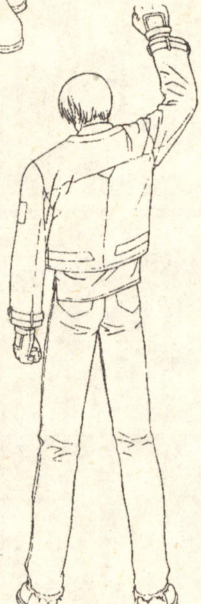


这是当今时髦的街头时尚的京。但是难道那副手套依然是必须的道具吗？

蔡宝健

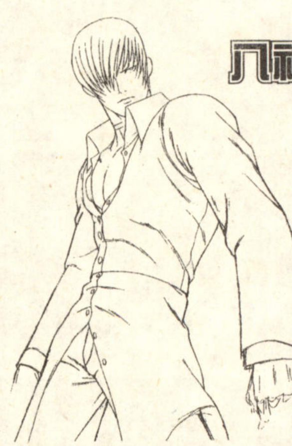


蔡宝健的奇特性仍旧未变，我们应为开发人员的幽默而鼓掌。摘下这副奇怪的眼镜后会是一双怎样的眼睛呢……希望明年是没有眼镜的蔡。



呀，脱去制服身装便装出场了。头带也摘了下去，形象改变了许多。活力度更加上升了，也许Fan们会增加了吧。今后仍要不断改变衣装。

八神庵



最后的一个人是八神庵。虽然衣服与发型没有改变，但和以前相比稍有些朴素了。眉毛变细变短了一些，也许是作为乐队成员，更注意外形的原因吧。

THE KING OF FIGHTERS '99 Millennium Battle

角色专访

特别篇

列欧娜



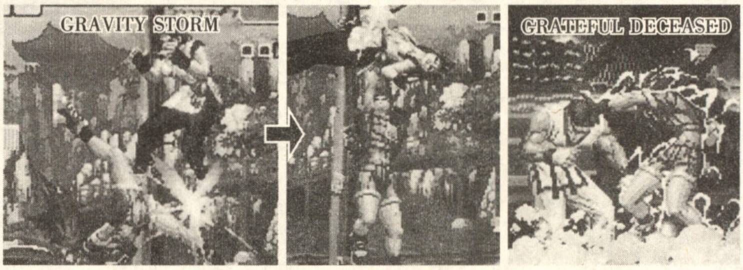
列欧娜

角色档案

格斗流派:玛夏尔 ARTS + 哈迪伦流暗杀术
生日:1 月 10 日
年龄:18 岁
出生地:不明
血型:B 型
身高:176cm
体重:66kg
兴趣:参观工厂
喜欢的食物:野菜
得意的运动:没有特别的
重要的物品:没有特别的
讨厌的东西:血
三围:B84、W60、H87

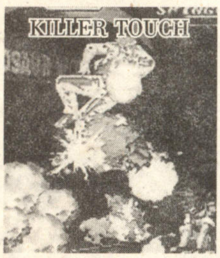
超必杀技



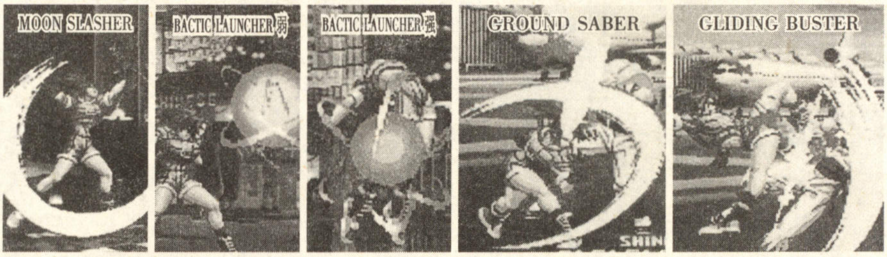


各种设定

特殊动作

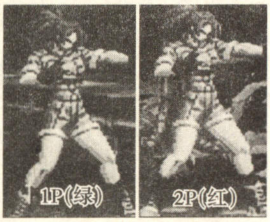


必杀技

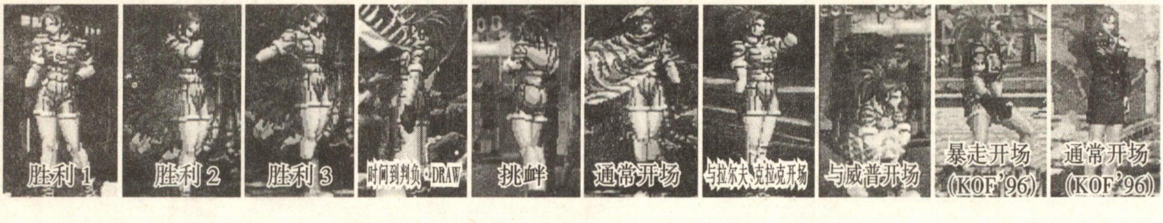




衣装



姿势



不要因血之宿命而束缚人生

永远冷静实行任务的列欧娜

“实行任务”一句话后就进行作为士兵的任务的列欧娜,冷静、沉默、不随和、无表情……提到她的名字时,谁都会想出以上的这些词。

按长官哈迪伦的命令，她在1996年的大会中首次出场,在战斗中也没有表现出感情,总是很冷静。

但是战斗进行中与高尼兹战斗时，她了解到自己具有大蛇之血和自己杀死了双亲的事实。这种悲惨的事情，让任何人都会感到震惊。

被夺去笑脸,大蛇之血的宿命

话题应追朔到她父亲那一代，列欧娜的父亲加依得尔是大蛇八杰中的一人。但是因为作为八杰集的觉醒还不完全，所以过着普通人的生活，与普通女性结婚并生下了列欧娜。

但是八杰集四天王之一的高尼兹出现后，平静的家庭就突然被毁坏了,这时列欧娜10岁。

高尼兹命令加依得尔进入八杰集,但他拒绝了。因此,高尼兹迫使列欧娜作为大蛇一族而觉醒了。

结果列欧娜不能控制大蛇之力，暴走并杀死了双亲。之后她的记忆被封印了。

幼年时的她没有认识的人，她自己不想讲，所以没人知道她的童年是怎样渡过的。

自从在进行双亲杀害事件时被哈迪伦发现后，就在他的教导下学习暗杀术,作为士兵被养育成人。

封印的记忆复苏之时

KOF’96中从高尼兹处了解到自己的悲惨过去后，鼓舞受打击的列欧娜的是同队中的拉尔夫和克拉克。在他们的关怀下，列欧娜首次露出笑脸，从而自打击中恢复过来。

但是1年后，在一次战斗中，列欧娜发现了一个倒地的少年。她过去与之交谈时，少年说出“求求你,别杀我……”于是在列欧娜的意识中又出现了些什么。那是说着“别杀我”的浑身是血的母亲的样子，还有刺向父亲的带血的自己的双手……

列欧娜封印的记忆的片段被唤醒了，因此她的任务也失败了。为了让列欧娜恢复，克拉克与拉尔夫约她出场KOF’97大会。

但是最终是与大蛇的相会。从大蛇的话中，列欧娜完全回忆起杀害父母的事实。这种事实使她想自杀，但拉尔夫和克拉克制止了她。不知何处传来父亲加依得尔的声音,“宿命是什么,你应为自己而生活。”听到父亲的话,列欧娜哭了。

之后，她仍旧作为佣兵冷静地完成着任务，并且参加了KOF’98,KOF’99。随着新成员薇璞的加入,列欧娜又将展开新的故事。

相关人物

高尼兹



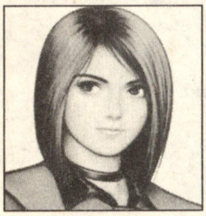
大蛇八杰集的四天王之一。具有“暴风的高尼兹”的外号,具有未知的战斗能力。为了让大蛇的复活,而使列欧娜身上流的大蛇之血苏醒过来,并造成悲惨事件。

哈迪伦



秘密基地拥兵部队的主帅，暗杀技术的教官，也是将列欧娜抚养长大的“亲人”。因为妻子被卢卡尔所杀，为了报仇而在KOF’94、KOF’95中登场。

薇璞



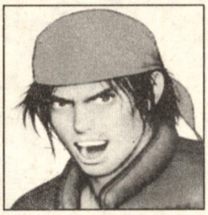
与拉尔夫、克拉克、列欧娜在不同部队就职。按哈迪伦的命令出场KOF’99。暗号是莎莉,但克拉克给她起了个薇璞的名字。

克拉克



与拉尔夫同样是哈迪伦部队的下属。官级为中尉,是列欧娜的长官兼同僚。在性格上拉尔夫是动,他则是静。特征则是太阳镜。

拉尔夫



哈迪伦的佣兵部队的下属，列欧娜的长官兼同僚。官级为大佐，往返于多个战场的百战勇士。与了解列欧娜过去的克拉克共同鼓励她。印花手帕是传统标志。

特选MESSAGE

KOF’96 ——

● 胜利MESSAGE(对八神队):你的火焰只能让人感到讨厌。

KOF’97 ——

● 胜利台词：任务完了。

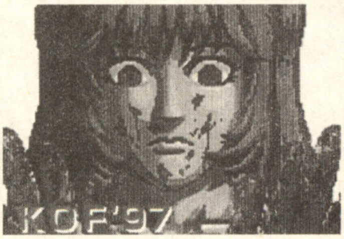
KOF’98 ——

● 胜利MESSAGE:血…厌恶…

KOF’99 ——

● 胜利MESSAGE:或者退下,或者站立在这,这都与我无关。







设定原画



开发者的评价

凄惨的过去，没有感情的性格等等，在故事中都是比较丰富的设定，在某种意义上是比京与庵更加戏剧化的人物。

但是这种设定中也有工作人员的辛苦之处。正确地来说在故事的 DEMO 中这些部分已被消化了，有的却还未消化。

经过大蛇篇，她也加入了新章。新的同伴加入后她在队中还会占据了何种地位呢？在我有这种想法时，仿佛感觉到喉咙上总有她架着的手刀，让大家以后多多关照她。

Q&A CONNER

在这里 SNK 回答了关于人物的提问。

Q：列欧娜的军服有了改变，这是为了她的一种策略吗？

A：因为军队提供的就是这个，是个极简单的理由。

Q：发形变为马尾形的理由呢？

A：马尾型中并没有特别的意义，只是认为这种活力会吸引人。另外当时的设计员喜欢让头发做成下垂的形状。

Q：列欧娜的爱好是参观工场，是什么工场？

A：所有的制造工场，喜欢看产品制造出的过程。据说有时还会从点心工场中得到试尝的产品……

Q：列欧娜露出笑容和温柔的时候是在何时？

A：在队中是没有见过这种时候的。不过，凝视着陈国汉时自然表情就会缓和下来。(想笑?)

电子游戏广场

完全攻略





收录热销游戏的最快攻略

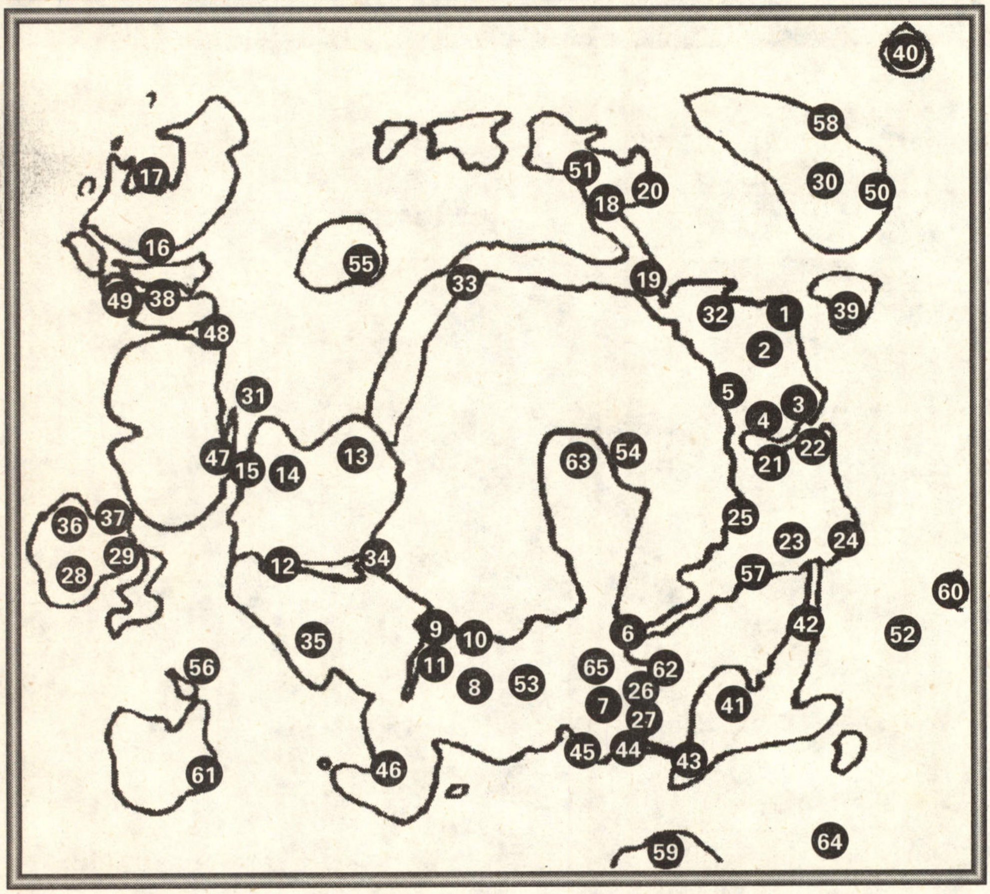
WILD ARMS 2nd IGNITION
ワイルドアームズ セカンドイグニッション

野战神兵 2

机种:PS　类型:RPG　厂商:SCEI　发售日:9月2日

本作是SCEI近期发售的最出色的游戏之一，不仅流程颇长，而且难度也不低。本攻略只是按照个人进行游戏的顺序所编写，如有偏差的话希望大家能够来信指正。

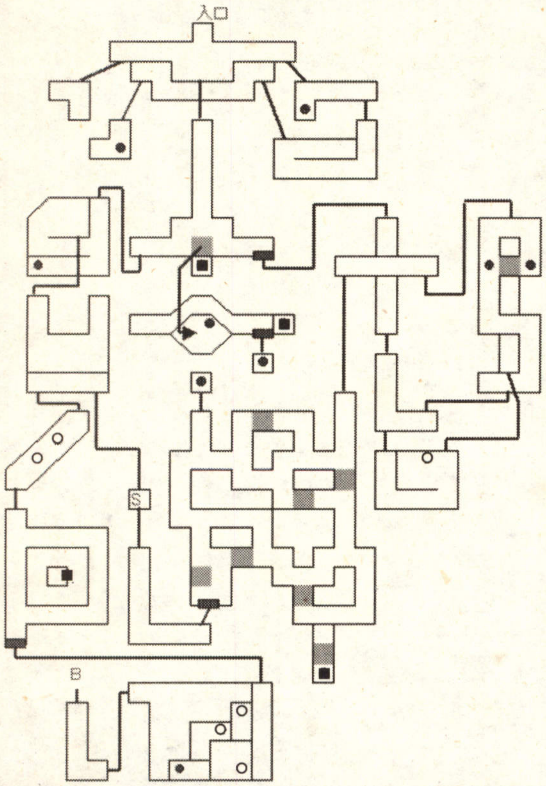
责编/BLUE



图中所标注的地点有些不需要条件就可找到(让角色走到相应位置按□键即可)，而有些地方则必须得到确切位置的情报才可发现，这就需要各位玩家在游戏的进程中仔细调查，大部分难点在后面的攻略中都已注明，有些则因篇幅所限略去。此外，有些地点与游戏的主流程无关，只是取得强力的道具或FORCE，是否前往及前往的时间各位玩可自行决定。

1. タウンメリア
2. ヴァレリアシャトー
3. 枯れた遺迹
4. アンダートラフィックス
5. ライブリフレクター
6. セポック村
7. ハルメッツ
8. シルヴァラント城
9. バスカー
10. ライブリフレクター
11. 秘されし试练场
12. クアトリー
13. スレイハイム城
14. 废都アークハイム
15. ウラルトゥステーション
16. ウラルトゥスーテション
17. ギルドグラード
18. 风虎穴
19. ライブリフレクター
20. レイライン一测施设
21. ダムツェン
22. あやしや本一
23. テレパスタワー
24. ポンポコ山
25. アンダートラフィックス
26. グリーンヘル
27. グリーンヘル
28. ホルスト
29. ライブリフレクター
30. パレスビレッジ
31. 离岛の出张所
32. 剑の大圣堂
33. 光り射す庭
34. 雷音の槛
35. 百眼の柩
36. 昏き理
37. 闭ざされた坑道
38. ノーブルレッド城
39. イズベイル监狱岛
40. 怪兽岛
41. シエルジェ自治领
42. ポンポコ山
43. ゲートブリッジ
44. ゲートブリッジ
45. 狂热の骸
46. 科学大迫力研究所
47. 生け贽の祭坛
48. 魔狼洞
49. セクト・カイーナ
50. セクト・ジュデッカ
51. 眠れる火山
52. セクト・トロメア
53. セクト・アンテノーラ
54. ロストガーデン
55. レイポイント・ジオ
56. レイポイント・ウイング
57. レイポイント・ミューズ
58. レイポイント・フレイ
59. 空の赠り物
60. 遗された地下室
61. 约束のカタコンペ
62. 绝对幸福圈
63. 背塔螺旋(グラブール・ガブル)
64. ヘイムダル・ガッツォー
65. 弃てられたリフジレイター

1. アシュレー篇:枯れた遺迹



Start 为开始地点

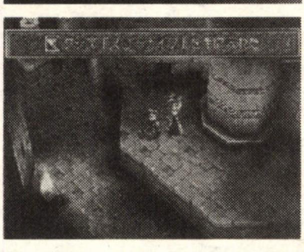
●为宝箱　○为宝石

■为需要使用グッズ的机关所在地点

B 为 BOSS　S 为记录点

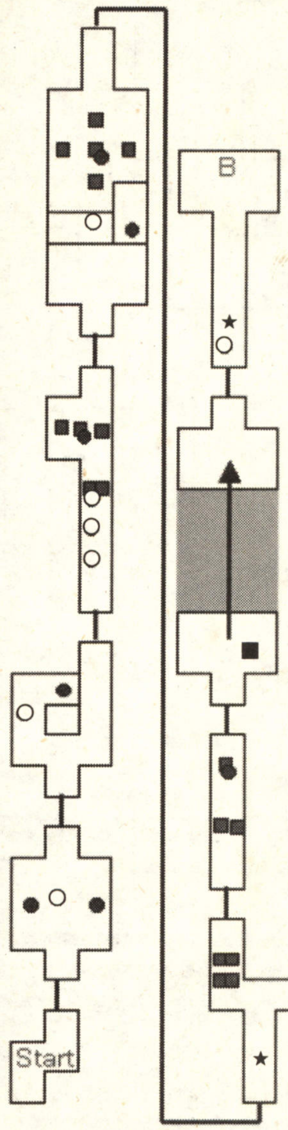
在这一迷宫中有许多陷阱，玩者应不断改变视角以观察周围的环境。在有一些地方机关的位置要低于主角所站立的地方，此时就需要利用刀子的反弹来击中机关。





入手道具	
1ギミルコイン	バレットチャージ
ミニキャロット	わんりょくアップル
グッズ:スローナイフ	**怪兽**
ヒールベリ	コボルド
ヒールベリ	スティージ
ヒールベリ	**BOSS**
ヒールベリ	●封印怪兽兵器
	カリヴォス

2-1. ブラッド篇:グリーンヘル



Start 为开始地点

●为宝箱

■为需要使用グッズ的机关所在地点

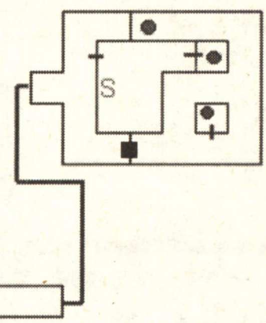
○为宝石

★为事件发生地点

B 为 BOSS

S 为记录点

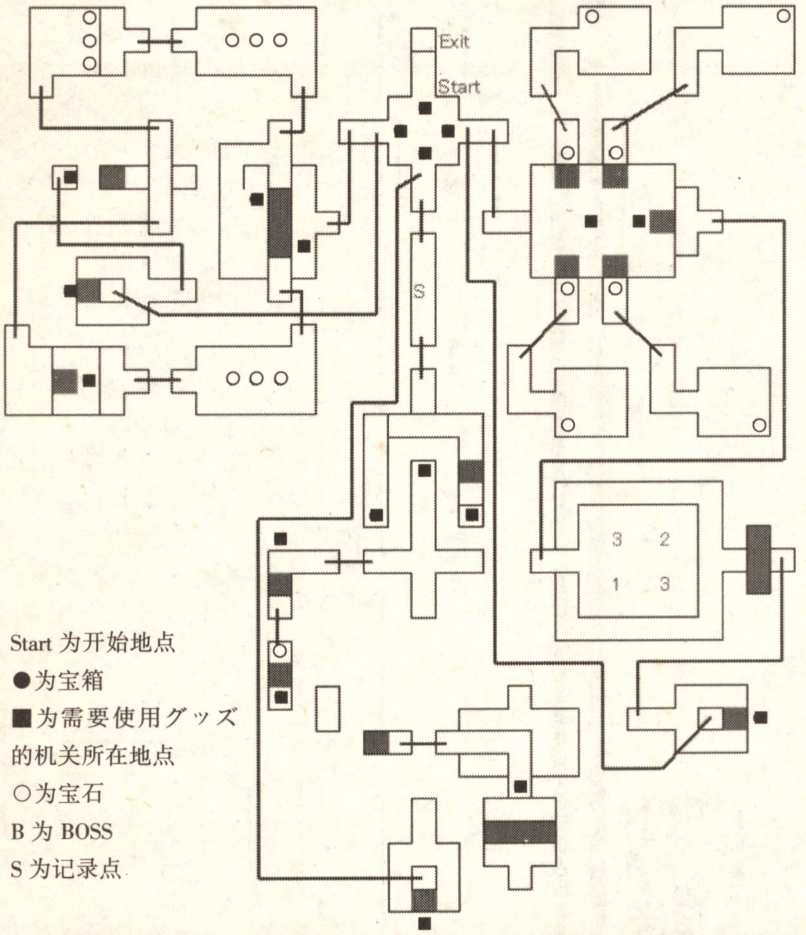
首先要得到ブラッド的グッズ——キックシューズ。其后，就可以来到有传送吊车的地方，然后使用グッズ去踢柱子，这样就可以继续前进了。



入手道具	
ヒールベリ	バレットチャージ
ヒールベリ	ヒールベリ
わんりょくアップル	**怪兽**
ヒールベリ	バーゲスト
たいりょくアップル	バーゲスト×2
ヒールベリ	スポーン
ヒールベリ	スポーン×2
グッズ:キックブーツ	**BOSS**
ポーションベリ	●群体パラサイト兽
	グレマルキン

2-2. ブラッド篇:セボック村

3－1. リルカ篇：ミレニアムパズル



入手道具

无

怪兽

ゴーム

ゴーム×2

ゴーム×3

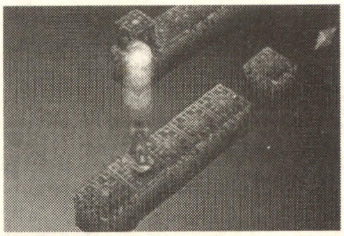
ブルーブック

ブルーブック×2

BOSS

无

这里从リルカ的回想开始，在其姐姐的指引之下她需要从异空间脱出。本迷宫的目的是要消去空中的三个机关，这样回原来世界的门才会打开。过关的要点是有效使用リルカ的グッズ，有一些开关在斜方向，此时要注意改变角色的站立方向。



3－2. リルカ篇：パレスヴィレッジ

在前往ヴァレリア家的途中，リルカ接受了正为怪物而烦恼的村民的委托。当和村民全部对过话后，可以去与村子西南的男子对话，这样怪物就会登场，进入战斗画面(这之前别忘了记录)。

4. タウンメリア

离开自宅的主人公アシュレー遇到了トニー，从他那里接受了捉猫的委托。从家中的梯子登上房顶，然后追猫来到一处屋顶有洞的地方，和站在旁边的男子对话，约定一起捉猫。这样，当再次重新登上屋顶后，アシュレー便可以成功地将猫逼入洞中，然后下去将其捉获。接下来，アシュレー得知紧急特殊任务部队“ARMS”正在选拔人员。

5. 剑の大圣堂

在部队结成仪式结束之后，悲剧发生了。圣堂中的人都变成了怪物，身陷重围的アシュレー绝定前往放置圣剑的大堂。路上只要打倒怪物，就可获得颇高的经验值。当来到大堂拔出圣剑后，这里的事件就会结束。

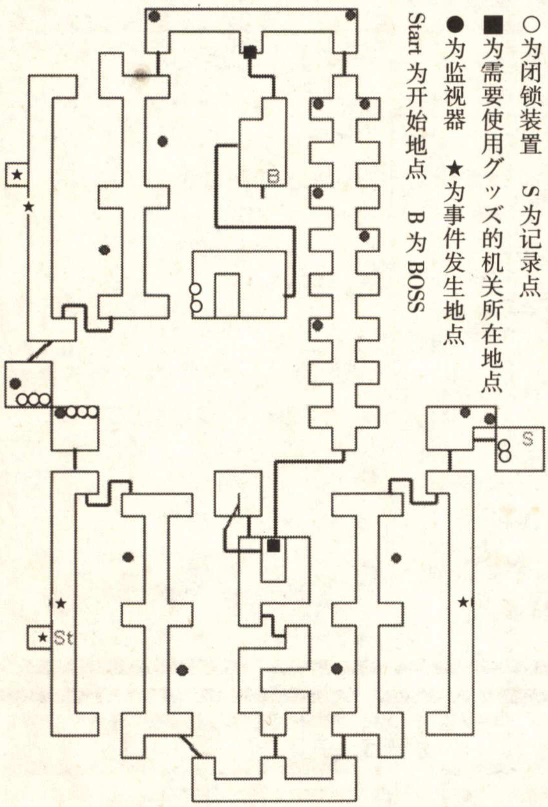
6. タウンメリア

昏倒的アシュレー被神秘的男子アーヴィング所救，回到了タウンメリア。为了表示感谢，アシュレー决定前往アーゥイング所在的ヴァレリアシャトー，出门后他就会碰到リルカ。

7. ヴァレリアシャトー

从アーヴィング处得知，原来他要将处于破坏状态的ARMS重新集结。在自由行动的时候，アシュレー可以到四处打听情报并收集道具。回到3F アーヴィング的房间后，主角就会被送往监狱。

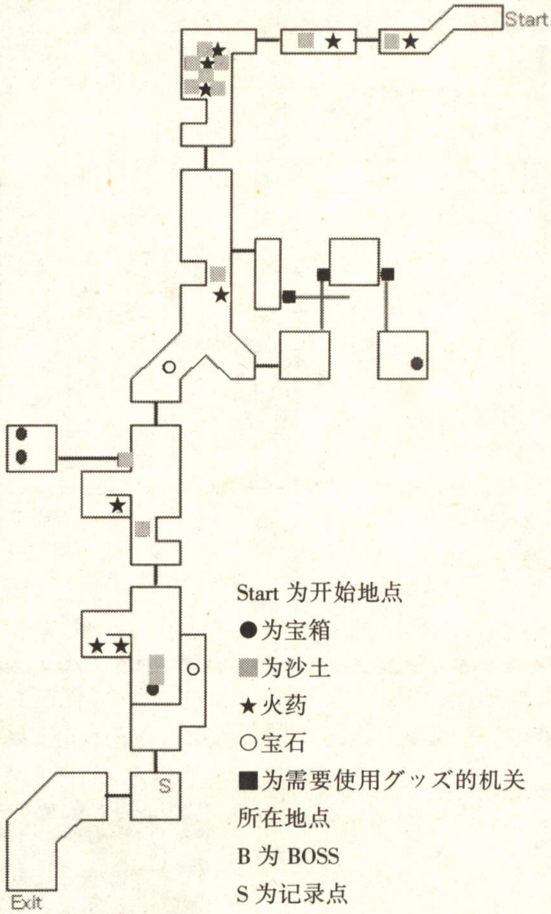
8. イルズベイル监狱岛



最初要使用リルカ的グッズ将监视器击毁，并且要操作终端将闭锁的门打开。リルカ要找到隐藏的道具ジェイルカード并将アシュレー和フラッド的武器回收。接着在狱门前使用ジェイルカード就可救出アシュレー。在一处有门卫用机枪封锁的门处，可让アシュレー在楼上掷出飞刀，就可将其击昏。

入手道具	怪兽
ヒールベリ	バーゲスト×2
プリティリボン	エンプーサ
ヒールベリ	ビーストピラ
ヒールベリ	エンプーサ×2
ジェイルカード	ビーストピラー×2
ミニキャロット	ビーストピラー、エンプーサ
ヒールベリ	ビーストピラー、エンプーサ×2
まりょくアップル	**BOSS**
ヒールベリ	●囚人逮捕ロボット
クレストグラフ	ガオニム

9. アンダートラフィックス



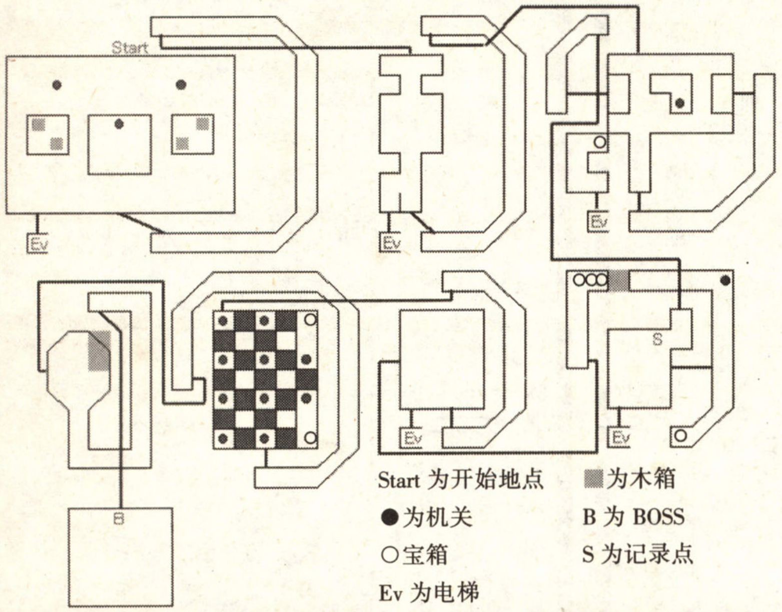
从イルズヘイル监狱岛救出ブラッド之后，从アーヴィング处又接受了新的命令。众人前往アンダートラフィックス进行调查，并将那里的遇难者救出。在此迷宫中，路上可用火药箱进行爆破，这样就可炸碎拦阻道路的岩石。注意火药箱需用キックブーツオ可挪动，而引爆则需ファイアロッド。有些地方没有道路时，可用木箱搭桥通过。

入手道具	怪兽
アーム：マルチブラスト	ゴブ
クレストグラフ	ゴブ×2
ムーンストーン	ドライアード×3
マップスコープ	**BOSS**
	无

10. ダムツエン

众人来到ダムツエン，将受伤的旅行商人送到村子尽头的医院中交给医生（医生在入口右方的房间之中）。接着，向アーヴィンク报告，并继续在村中收集有关情报。从村子中的人口中得知，这附近有一座テレパスタワー。为了确定这一消息，于是众人来到了管理テレパスタワー的人的家中。

11. テレパスタワー



Start 为开始地点
●为机关
○宝箱
Ev 为电梯
■为木箱
B 为 BOSS
S 为记录点

入手道具

グッズ:トレジャーコール
テレポートジェム
ミニキャロット
リヴァイブフルーツ
クレストグラフ
リヴァイブフルーツ
アーム:クラッカーレイブ

怪兽

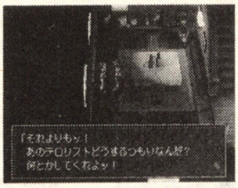
ダクライト
クリッター×2
クリッター×3
ラットモンキ
ダクライト+クリッター

BOSS

●幻想怪奇人　ヴァジエスタ

12. 炭矿无赖ダムツエン

从テレパスタワー归来的众人遇到了一位自称マリアベル的少女，从她那里アシュレー得知了有关オデッサ的情报，并决定前往ポンポコ山。在开始下一步行动之前，请各位玩家注意补充道具、弹丸并SAVE进度。



在ポンポコ山中，可以利用升降电梯进行移动。在一处有矿车的地方，让ブラッド使用其グッズ将矿车踢落下一层，这样就可利用矿车继续前进。在顶部，众人将遇到トロメア，其HP为3000，LV为12。

入手道具

ヘッドギア
クレストグラフ

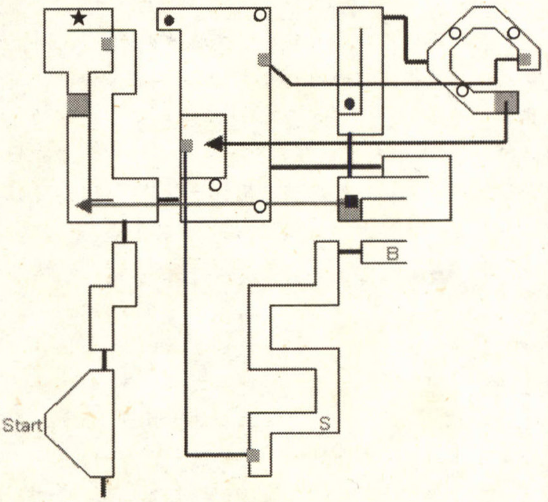
怪兽

モンスタ
ケライノ×2
ドリュウ×2
シュリーカー×2
シュリーカー×3
ドリュウ×2、ケライノ

BOSS

●特战队コキュートス
トロメア

13. ポンポコ山



Start 为开始地点
●为宝箱
■为电梯
○宝石
■为需要使用グッズ的机关所在地点
★为开关
B 为 BOSS
S 为记录点

14. 临海城下タウンメリア

要想前往オデッサ，就必须先解决国境间的问题，于是任务只好暂时放下。アシュレー等回到タウンメリア，在这里他再次见到了ティム和マリア，临别时，アシュレー将不可思议的石头送给了マリア。

15. ライブリフレクター

为了得到 ARMS 在他国行动的许可，アシュレー等决定用ライブリフレクター前往シルヴアラント国。少年 ARMS 的事件终了之后，将会发生与雷电战斗奇兽エレバルト的战斗。其后,便可使用传送装置了。

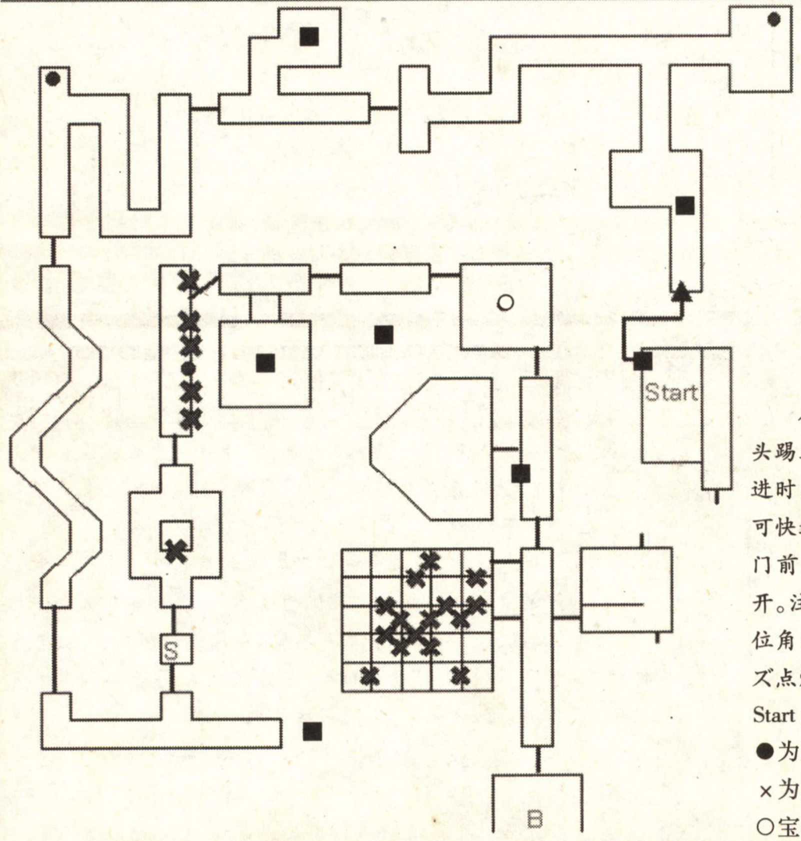
16. シルヴァラント城

女王对 ARMS 的活动似乎存有疑虑，此时其领地ハルメッツ受到オデッサ的袭击。为了援救ハルメッツ，アシュレー等立刻出发。离开前,众人可到城中仔细探索,收集有用的道具。

17. 打ち响く钟のハルメッツ

来到ハルメッツ之后，アシュレー等发现这里的人们已经不见了。在探索之后,ジュデッカ突然出现。这个冷酷而残忍的年轻人使用了爆弹，其后更将アシュレー等捉住送往ゴルゴダ刑场。

18. ゴルゴダ刑场



入手道具

ラッキーカード

クレストグラフ

怪兽

グール×2

ボーンドレイク、グール

グール×2、ワイト

ワイト×2、グール

BOSS

●毒击铠壳亚龙　タラスク

在最初的牢房里，把有些歪斜的石头踢正然后就可以离开牢房。在迷宫前进时,会从两边的墙壁中出现长矛,此时可快速冲刺以进行躲避。在一处蓝色的门前，将地面的板踢 3 次就可将门打开。注意,在整个过程中需要灵活使用三位角色的グッズ，如利用リルカ的グッズ点燃烛台等。

Start 为开始地点	■为使用グッズ处或机关所在
●为宝箱	B 为 BOSS
×为陷阱	S 为记录点
○宝石	

19. 临海城下タウンメリア

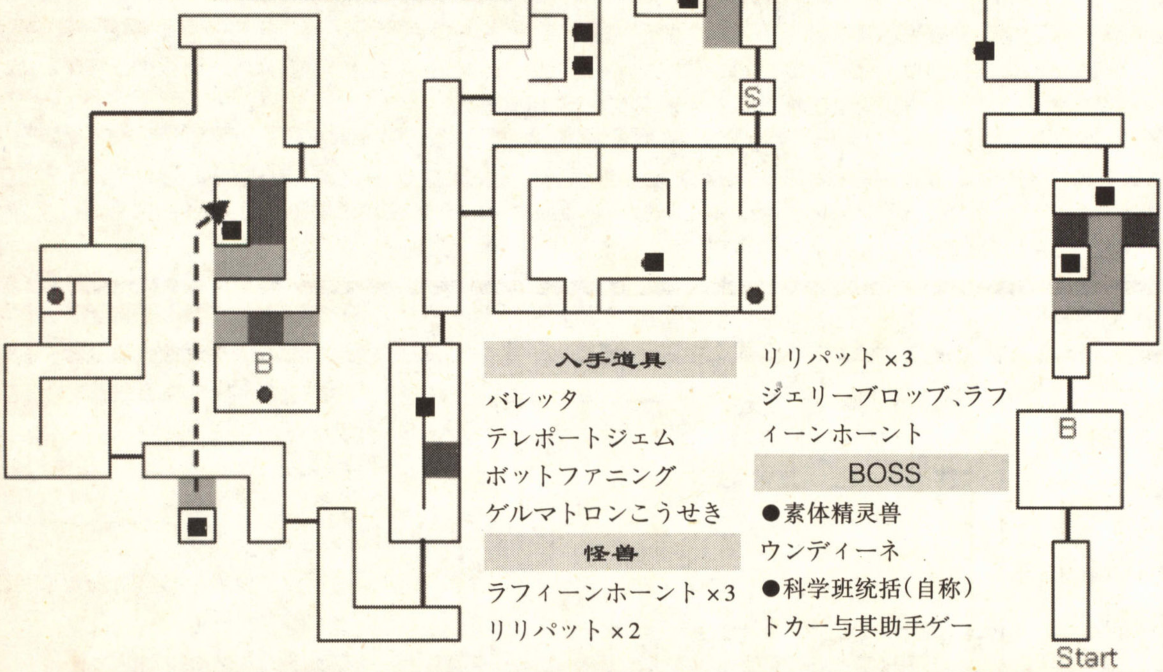
成功地救出了ハルメッツ的居民，アシュレー等被允许使用シルヴァラント领内的ライブリフレクター。

アシュレー被称为英雄，正当他为此而高兴的时候，却听到了マリナ与他人不同的话语。

20. レイライン观测设施

Start 为开始地点
●为宝箱
■为使用グッズ
处或机关所在
B 为 BOSS
S 为记录点



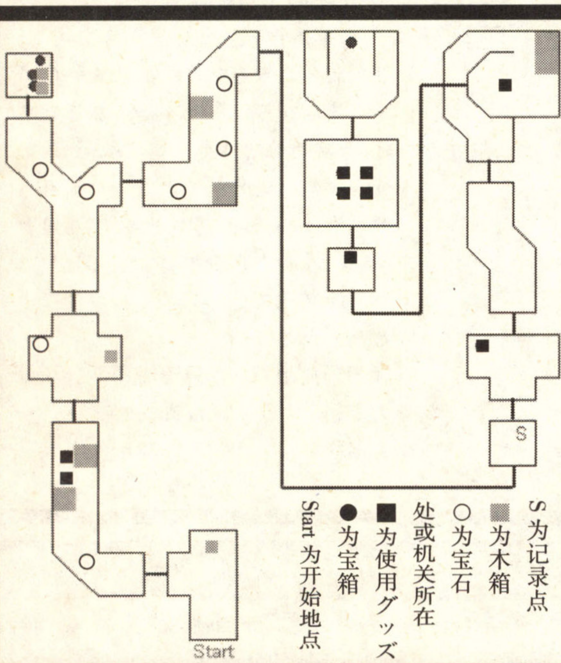


入手道具
バレッタ
テレポートジェム
ボットファニング
ゲルマトロンこうせき

怪兽
ラフィーンホーント ×3
リリパット ×2
リリパット ×3
ジェリーブロップ、ラフィーンホーント

BOSS
●素体精灵兽
ウンディーネ
●科学班统括（自称）
トカー与其助手ゲー

21. 发掘矿山ホルスト→アグエルト坑道



S 为记录点
■为木箱
○为宝石
处或机关所在
■为使用グッズ
●为宝箱
Start 为开始地点

在进入アグエルト坑道之前，注意一定要在发掘矿山ホルスト收集情报。然后可到宿屋中进行调查，在床下将能得到ブラッド的新グッズ——ボム。

进入迷宫，大部分的迷题都可利用新グッズ——ボム加以解决。在一处有粉碎机的地方，玩者可在反方向使用ボム，这样粉碎机就会击穿墙壁。在厚重的门前，可放置多枚ボム，这样就可破门而入。在其它地点，也会有同时放置多枚ボム的情况，玩者可灵活使用。

入手道具
クレストグラフ
アグエライトこうせき

怪兽
ウォーターリーパー ×2
レイドシザース
ウォーターリーパ
レイドシザース
ガレイオン
ウォーターリーパー
ガレイオン ×2

BOSS
无

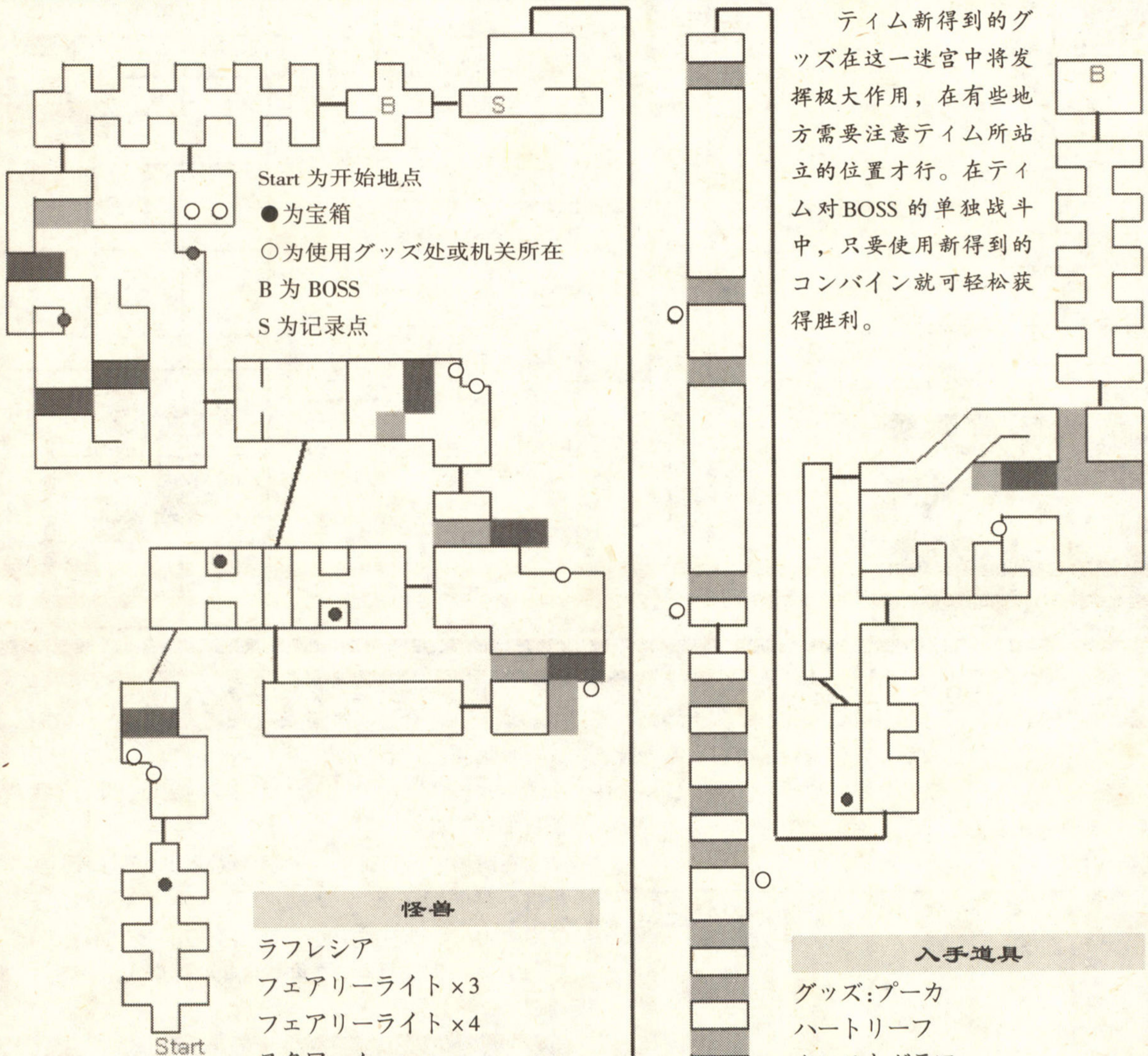
22. ヴァレリアシャトー→タウンメリア→ヴァレリアシャトー

拿到矿石之后，终于可以开始启动对付バルキサス的エマモーター。因为一旦进入タウンメリア后就会有不断事件发生，所以此前注意准备好每位角色的 SKILL 和魔法。众人进入了タウンメリア，阻止了オデッサ诱拐ティム的阴谋。接着，ARMS 紧急召集众人回到ヴァレリアシャトー。在マリアベル的协助下，エマモーター启动成功。

23. バスカー周边

得到新的移动手段之后，アシュレー等决定前往ティム的故乡——隐れ里バスカー。在离着陆点以外的地方按×键，可以选择自动向目的地飞行的指令。飞船着陆之后，在地图上进行调查，バスカー便会出现。

24. 秘されし试练场



ティム新得到的グッズ在这一迷宫中将发挥极大作用，在有些地方需要注意ティム所站立的位置才行。在ティム对BOSS 的单独战斗中，只要使用新得到的コンバイン就可轻松获得胜利。

怪兽

ラフレシア
フェアリーライト×3
フェアリーライト×4
スクワーム
スクワーム×2

BOSS

●复合植物怪兽　レギュレウス
●变幻忍者怪兽　ゲヘナネロス

入手道具

グッズ:プーカ
ハートリーフ
クレストグラフ
クレストグラフ
ミニキャロット
ミニキャロット
クレストグラフ

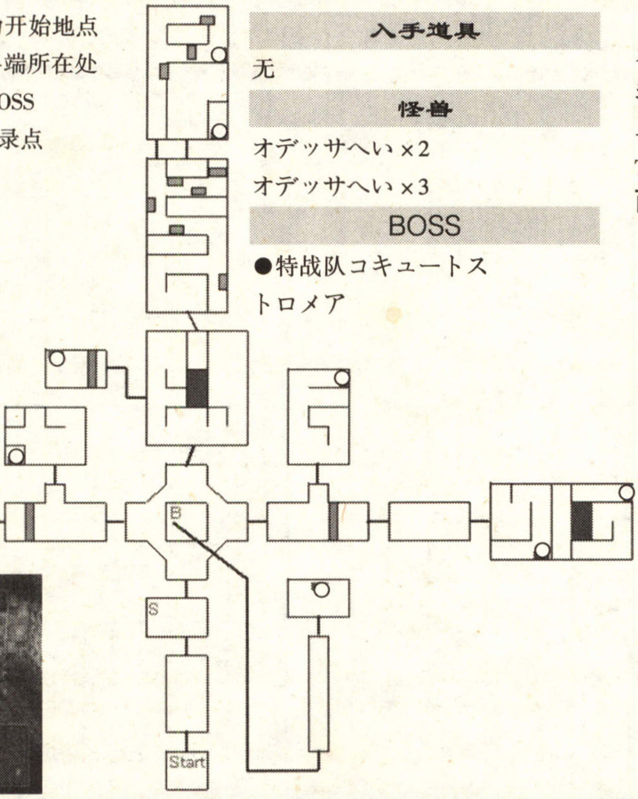
25. 空中战舰ヴァレリアシャトー

オデッサ对ヴァレリアシャトー发起了攻击，在SAVE进度之后，便可前往参加战斗。アシュレー等人VSアンテノーラ，ティムVSジュデッカ，在这两场战斗胜利后会接着发生与BOSS的决战。此次登场的BOSS是ブラストードン，本体HP为6000，左右毒袋HP为3000，其弱点为火或冰。

26. 战斗翼バルキサス



Start为开始地点
○为终端所在处
B为BOSS
S为记录点

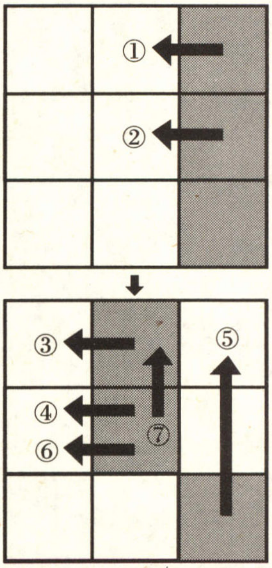




入手道具
无
怪兽
オデッサへい×2
オデッサへい×3
BOSS
●特战队コキュートストロメア

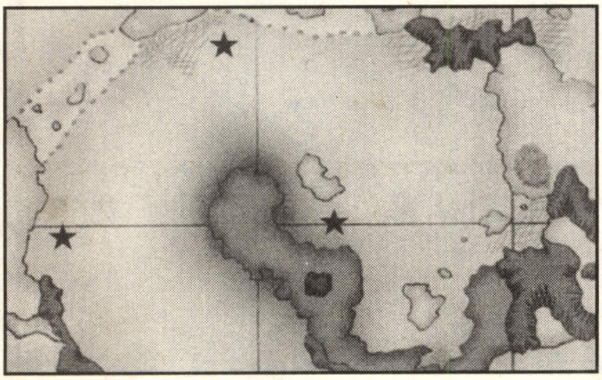
此处的迷宫虽然并不复杂，但是关键需要玩者找到终端以开通道路。出现的三组密码分别是：TA2360、TB8180、TC6530。

西区PUZZLE的解法



27. 内海

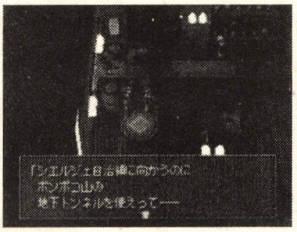
バルキサス事件结束后，终于得到了可以在海上行进的ホバークラフト。接受了寻找三枚テータタブレット任务的主人公等从西海岸出发，在下图中标有★的地方按□键，这样就可发现テータタブレット。



28. 炭坑无赖ダムツェン

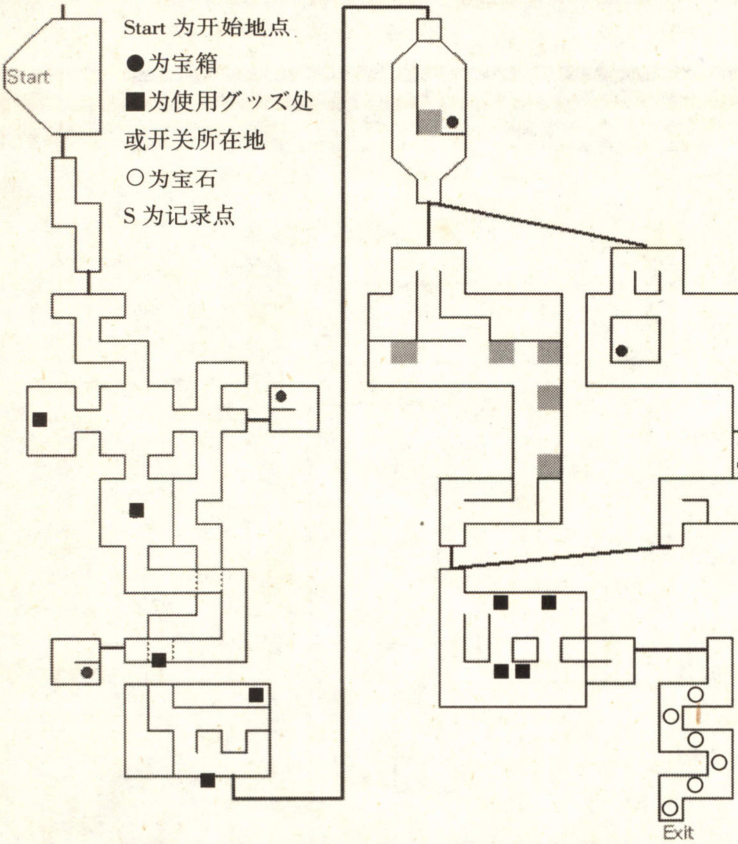
收集齐了三个データタブレット，众人又接受了前往シエルジェ自治领（リルカ的故乡）的指令，为了寻找有关情报来到了ダムツェン。

在酒场中，アシュレー等与饮酒的男子对话，从他那里将可获得“おやかたのあかし”。接着，众人再次进入ポンポコ山，在以前无法进入的门前使用“おやかたのあかし”，这样门就会打开，主角等从此就可进入ポンポコ山的南部。





29. ポンポコ山(南部)



Start 为开始地点
●为宝箱
■为使用グッズ处或开关所在地
○为宝石
S 为记录点

入手道具

デッドオアライブ
グッズ:フリーズロッド
ヒールベリ
マイグラントハット
デュプリケイター

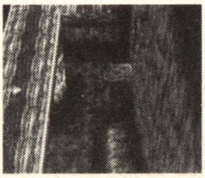
怪兽

ドリュウ×2
ケライノ×2
バキューモン×2
バキューモン
ケイブトーラス

BOSS

无

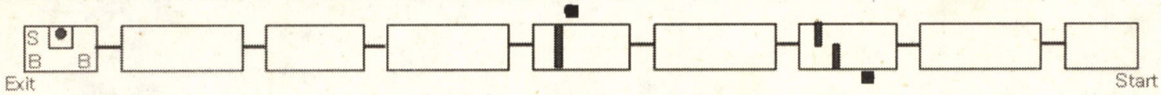
在这里的关键是得到リルカ的新グッズ——フリースロッド，用它熄灭火焰，这样就可进入下面的房间。此外アシュレー的グッズ要灵活使用，同时还要注意推动石块的前后顺序及安放的位置。



30. シエルジェ自治领

这里的攻略十分简单，首先要进入教室与マクレガー教授对话，接着就会发生一连串的事件。为了追寻被盗的データタブレット，众人决定前往ゲートブリッジ。在学院的图书馆中有许多有用的情报，别忘了调查。

31. ゲートブリッジ



怪兽

ニンジャハウンド×3
クレイペッパー×2
アイアンメイデン

BOSS

●科学班统括(自称)トカー与其助手ゲー
●再生亚龙　改造タラスク

Start 为开始地点
●为宝箱
■为使用グッズ处或开关所在地
S 为记录点

此处限时 5 分钟，时间足够了，但前进中有时要注意地面颜色的不同，务必绕开颜色较深的地方，否则无法通过。

32. グリーンヘル→セボック村

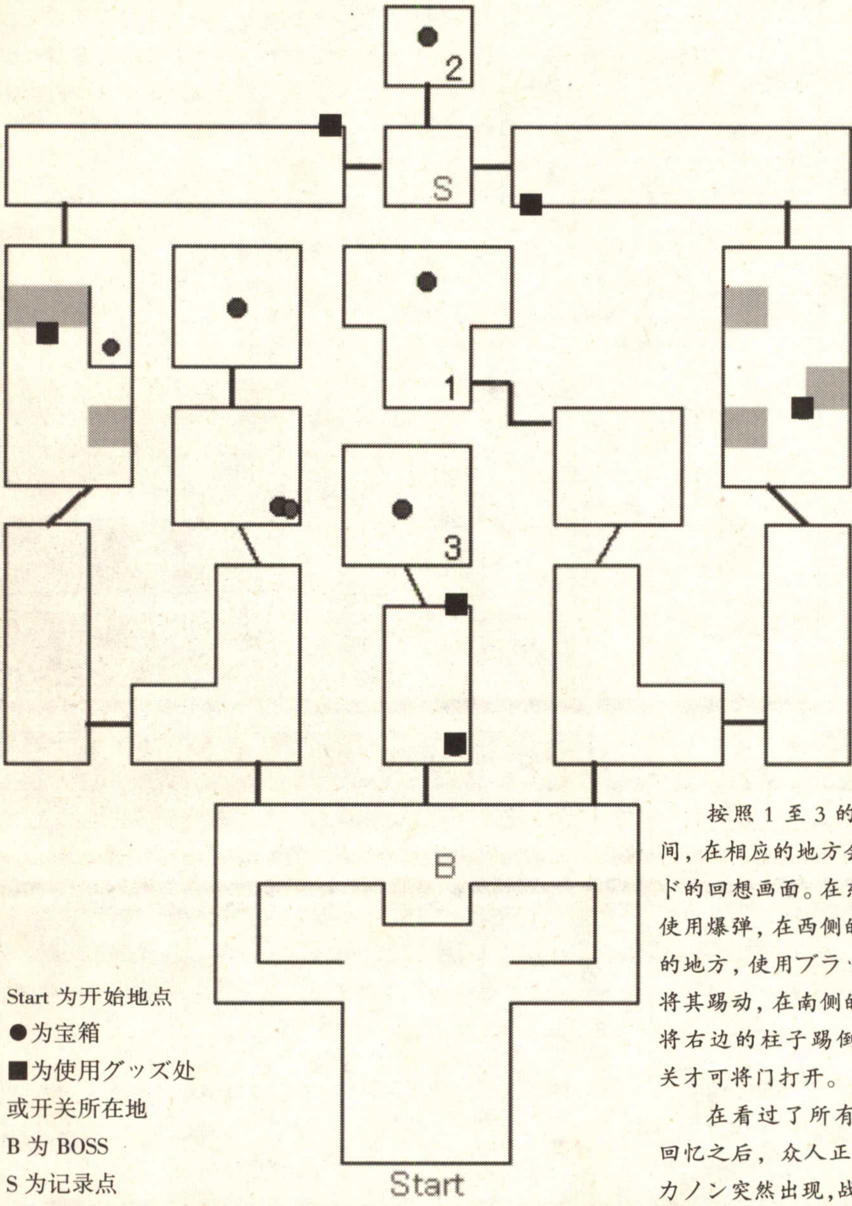
对于グリーンヘル的构造大家可以参看フラッド篇的攻略，此时可以非常轻松地通过，需要注意的是此处出现的敌人比较强，小心自己的 HP。

进入セボック村后，只要去和房间门前的狗对话，就会发生事件，接着能得到道具“テレポートオーブ”。待收集完情报之后，众人便可前往下个目标——クアトリー。

33. 架け桥のクアトリー

有关クアトリー的情报，玩者可从タウンメリア的村民处得知。乘船来到内海西南的狭窄海道内，接着从分岐点向西北方前进，从靠近沙漠的沙滩登陆。クアトリー的位置是在沙漠北方的悬崖边，此处可遇到カノン。

34. 黄昏のスレイハイム城



入手道具
エルヴンブーツ
スケべぼんデラックス
シークレットサイン
デュプリケイター
ローンウルフ
ブラスバンド

怪兽
ヘルタースケルター ×3
ブラッドルビー
ナハトガイスト ×3
ナハトガイスト
ブラッドルビー

BOSS
●カノン



按照1至3的顺序进入房间，在相应的地方会出现ブラッド的回想画面。在东侧的■处入使用爆弹，在西侧的有巨大吊链的地方，使用ブラッド的グッズ将其踢动，在南侧的入口处需要将右边的柱子踢倒使其撞击机关才可将门打开。

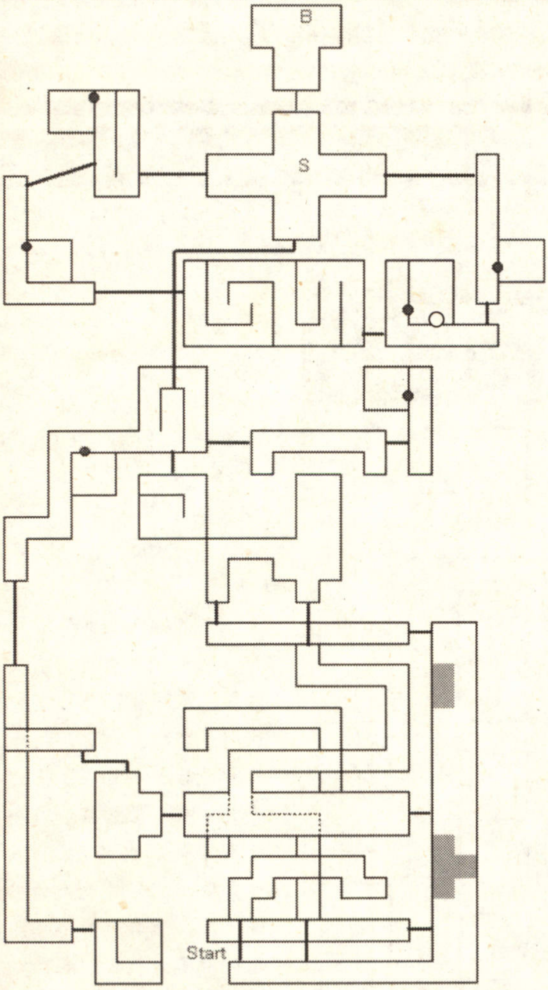
在看过了所有ブラッド的回忆之后，众人正欲离开此地，カノン突然出现，战斗展开。

Start 为开始地点
●为宝箱
■为使用グッズ处或开关所在地
B 为 BOSS
S 为记录点






35. アルケミックプラント



Start 为开始地点　●为通信机使用处　○为门锁
B 为 BOSS　S 为记录点

众人先回到クアトリー搜集情报并补充装备，然后便可来到オデッサ的大本营アルケミックプラント。在城中有一扇门需要进行声音识别，主角等应先找到记录声音的道具，然后在通信机中偷听敌人的通信，再将其首脑人物的语音记录下来。这样，当来到声音识别装置前使用该道具时，门就会打开。

入手道具

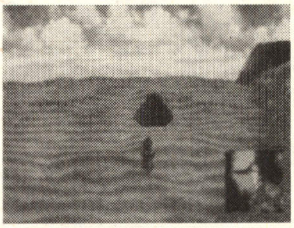
ボイスレコーダ

怪兽

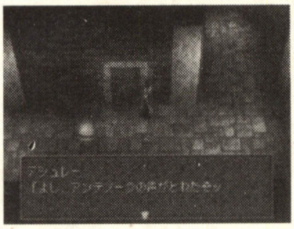
シャンゼン×2
ブラッカウ×2
シャンゼン、ブラッカウ

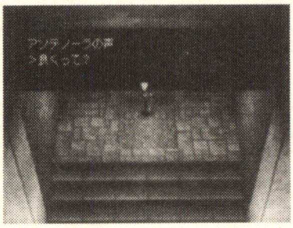
BOSS

●特战队コキュートス
アンテノーラ

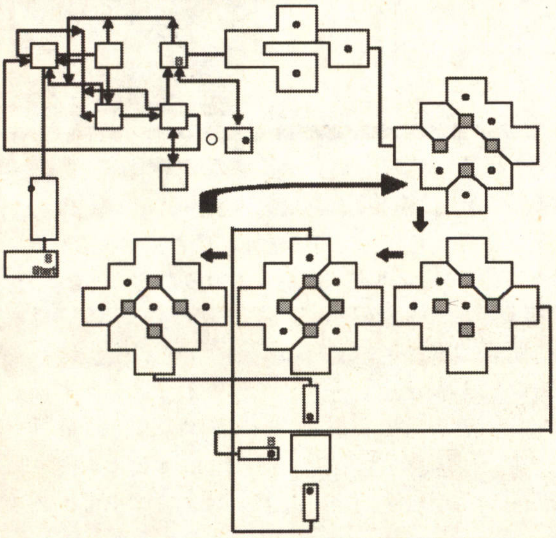








36. ウラルトゥステーション~エミュレータゾーン



Start 为开始地点　●为使用グッズ处或开关所在地
○为宝箱　B 为 BOSS　S 为记录点

从ヴァレリアシヤトー出发，在通信机中得到有关情报，接着来到クアドリー北方的ウラルトゥステーション。然而，在众人乘坐火车前进的途中，突然被吸入了异空间。在这个迷宫中，ティム将会得到新的グッズ——エアリアルバレット。

入手道具

グッズ:エアリアルバレット

怪兽

オデッサへい2×2
オデッサへい2×3

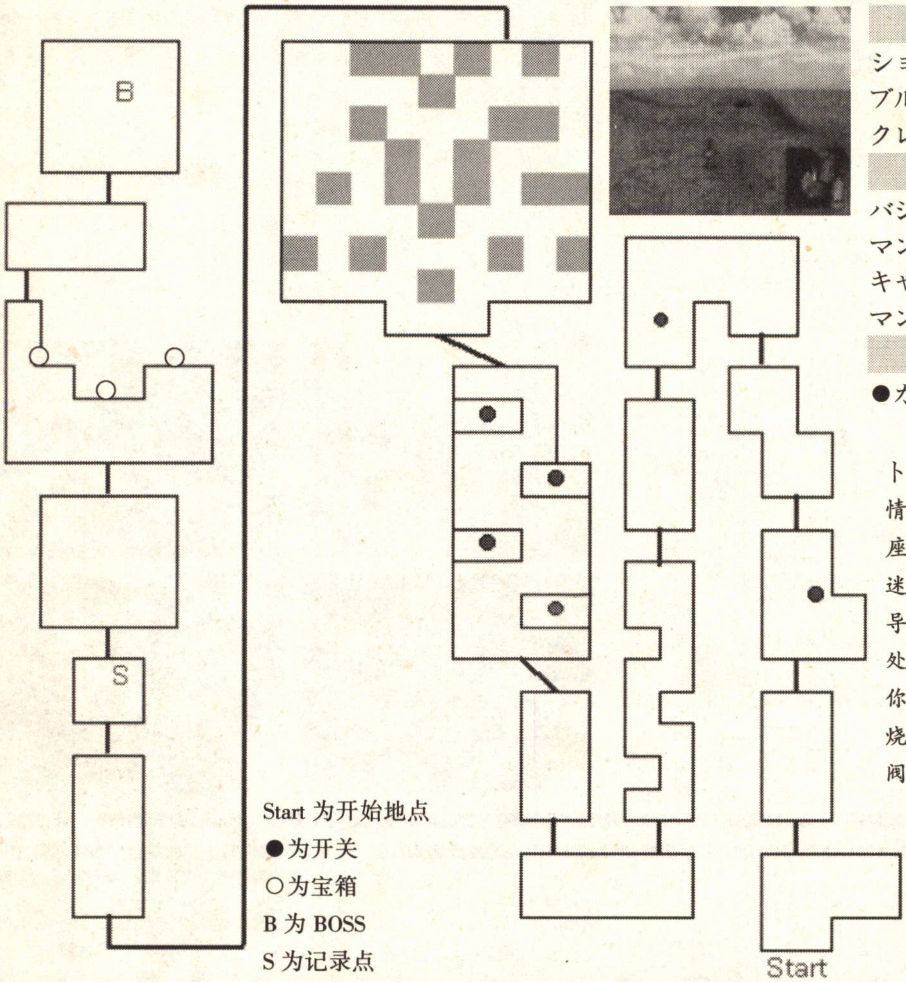
BOSS

●特战队コキュートス
カイーナ
●カノン

37. ギルドグラード

离开エミュレータゾーン之后，アシュレー等向东北方向前进，终于找到了ギルドグラード。入城之后，ホバークラフト被 POWER UP，可以在外海行驶。为了打探下一个行动目标，アシュレー使用了通信机，由此得知ホルスト正有事件发生。在前往ホルスト之前，众人可在城中仔细调查，收集有用的道具。

38. 发掘矿山ホルスト～闭ざされた矿道



Start 为开始地点
●为开关
○为宝箱
B 为 BOSS
S 为记录点

入手道具

ショックスライダー
ブルーリボン
クレストグラフ

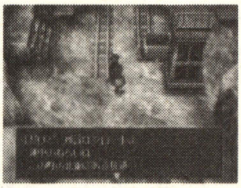
怪兽

バジリスク×2
マンティコア×2
キャプタモー×2
マンティコア、バジリスク

BOSS

●カノン

众人先来到ホルスト，从村民那里打听有关情报，从中得知北方有一座闭ざされた矿道。进入迷宫之后，要点在于点燃导火线来爆破岩石。在一处有多处漏水的管道处，你需要掌握好导火线的燃烧速度，然后适时地关闭阀门以使火花顺利前行。

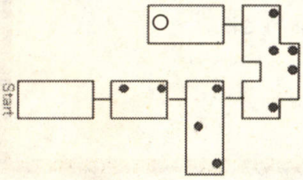


39. ホルスト→ヴァレリアシヤト

众人回到ホルスト，没想到ジュデッカ来袭，于是カノン单独与其展开了决战。

战斗后，大家一起回到ヴァレリアシヤト，カノン正式成为仲间，从此可在地图上发现隐藏道具的位置。

SPECIAL 1. 风虎穴



Start 为开始地点
●为使用グッズ处
○为宝箱

BOSS

无

入手道具

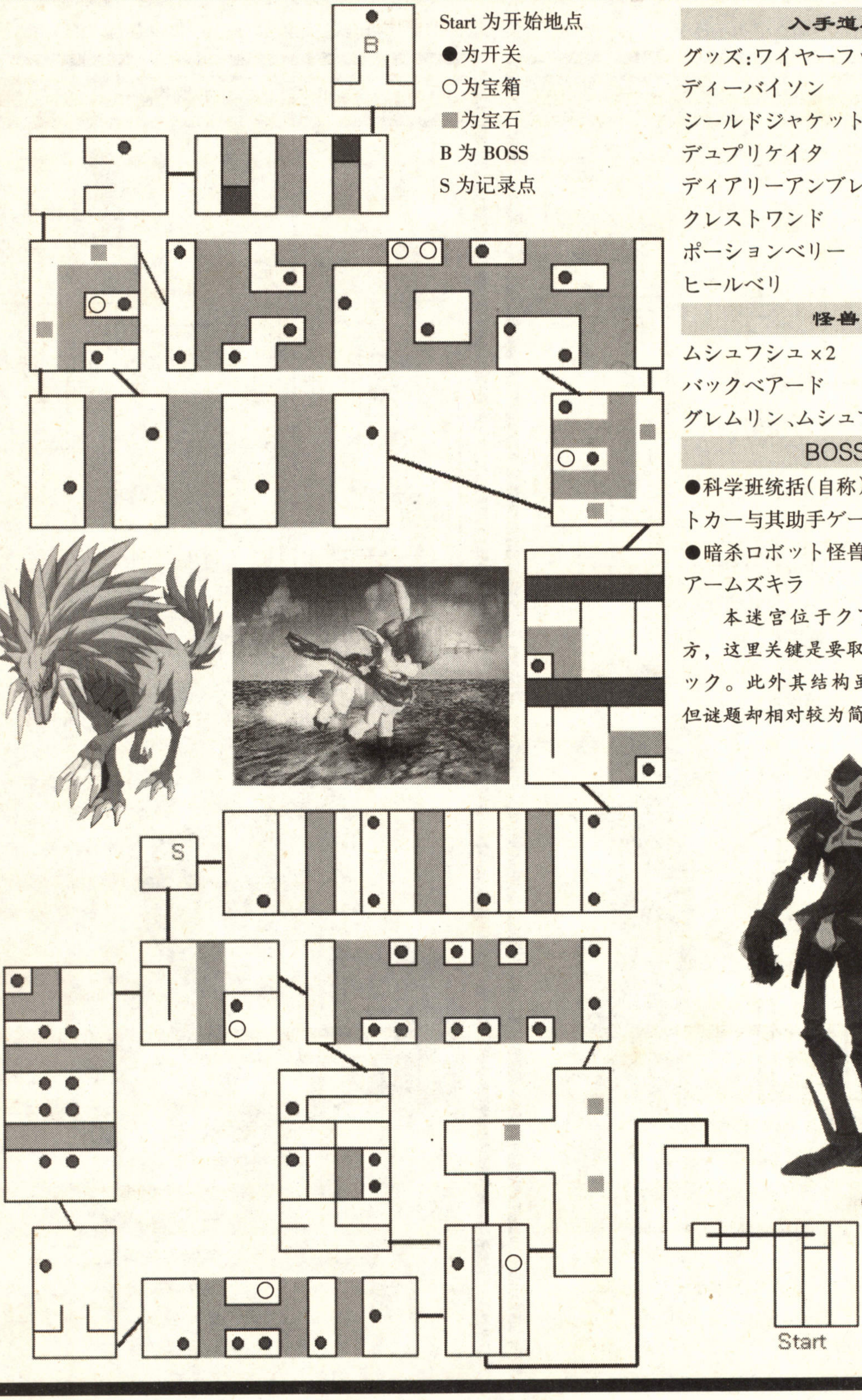
フェンガロン

怪兽

ガーゴイル×3

乘坐ヴァレリアシャト一可来到地图北方的一个降落点，在地图上调查可找到风虎穴。迷宫中需使用リルカ的グッズ点燃火焰。

40. 百眼の柩



Start 为开始地点
●为开关
○为宝箱
■为宝石
B 为 BOSS
S 为记录点

入手道具

グッズ:ワイヤーフック
ディーバイソン
シールドジャケット
デュプリケイタ
ディアリーアンブレラ
クレストワンド
ポーションベリー
ヒールベリ

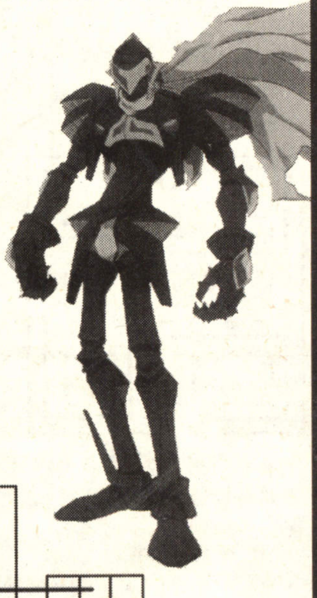
怪兽

ムシュフシュ×2
バックベアード
グレムリン、ムシュフシュ×2

BOSS

●科学班统括(自称)
トカー与其助手ゲー
●暗杀ロボット怪兽
アームズキラ

本迷宫位于クアトリー的南方，这里关键是要取得ワイヤーフック。此外其结构虽然比较复杂，但谜题却相对较为简单。

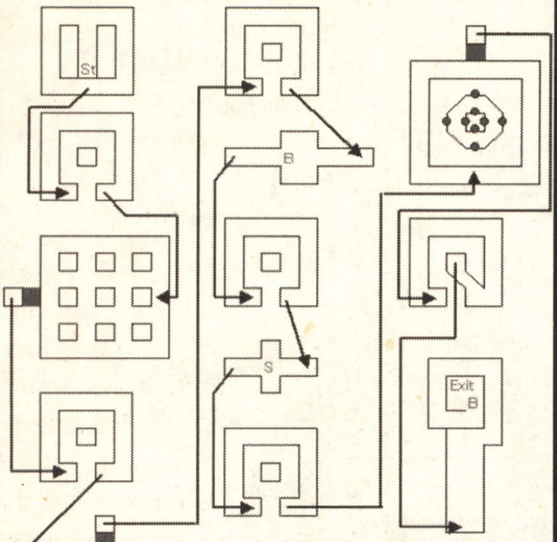


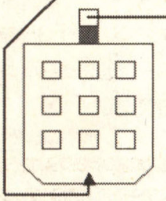
41. ヴァレリアシャトー

下一个任务将是攻打四个魔界柱，有关其位置的情报可以询问飞船驾驶舱中的通信员エイミー。

在确定了其具体方位之后，众人应先整理装备，至于攻打的顺序可自行决定(以下顺序仅供各位玩家参考)。

42. 魔界柱セクト・アンテノーラ

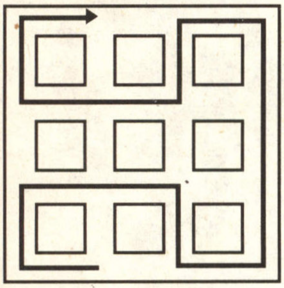




Start 为开始地点
●为开关
○为宝箱
B 为 BOSS
S 为记录点



最初的谜题是要将所有的通路不重复地全走一遍，这样道路就会接通。



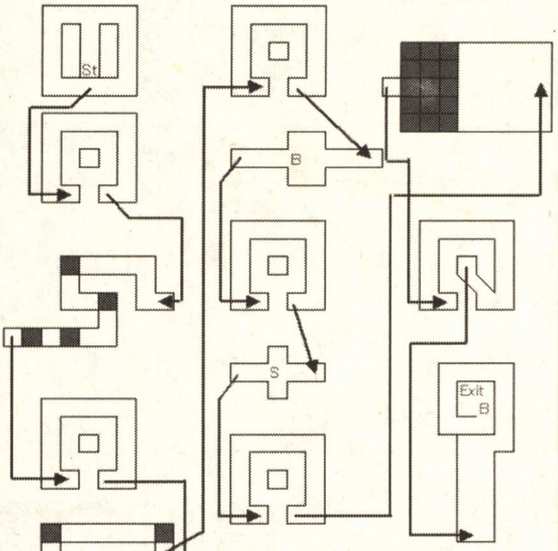
至于其它谜题大多是考验记忆力，就看大家自己了。

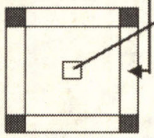
入手道具
无

怪兽
バルフォン×4
ハーベストマン、ネクロマンサ

BOSS
●蜃气楼人间
プリズナム
●特战队コキュートス
アンテノーラ

43. 魔界柱セクト・トロメア





Start 为开始地点
●为宝箱
■为旋转机关

B 为 BOSS
S 为记录点



在此迷宫中所要注意的就是那些不断滚向主角等的旋转机关，玩者可用ブラッド的グッズ——ボム将其炸毁，但ボム的数量一定要够才行，同时还要注意安放ボム的距离和时间。

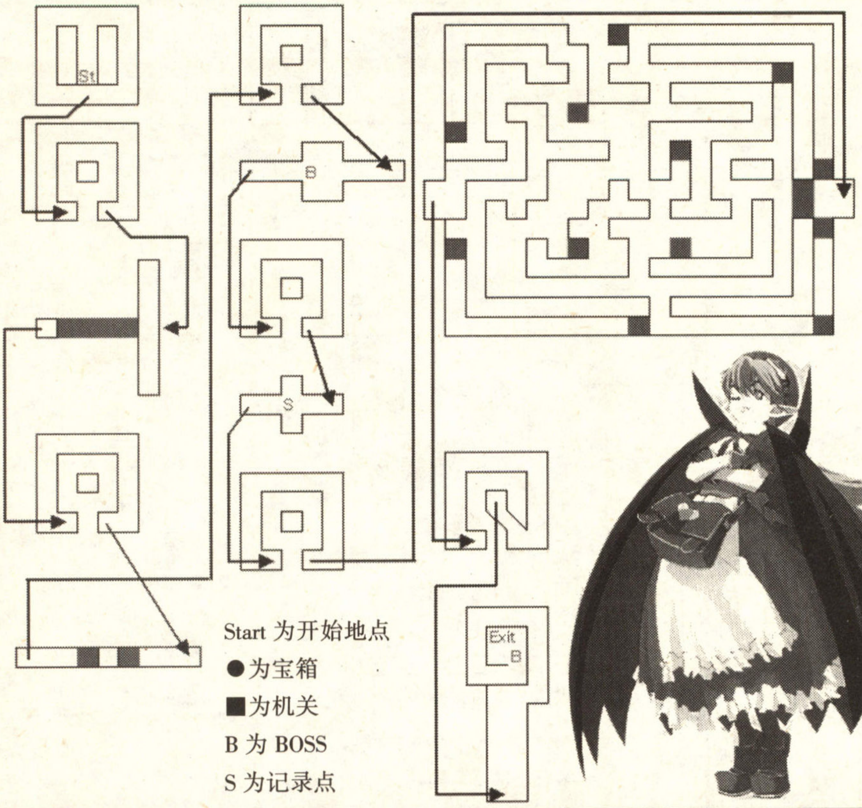
入手道具
无

怪兽
ヴァッサーゴ×3
デカラビア
オキュペテ

ランブレイランド

BOSS
●爆突骑兽帝
ベルクレイル
●特战队コキュートス
トロメア

44. 魔界柱セクト・カイーナ



Start 为开始地点
●为宝箱
■为机关
B 为 BOSS
S 为记录点

入手道具

无

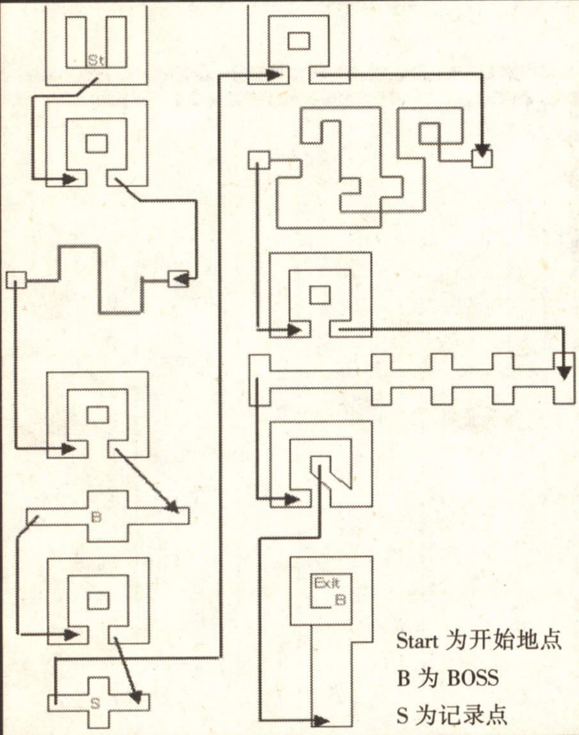
怪兽

タイニィジェム×3
フュルフュール

BOSS

●粘液不定形兽
ドロードゥ
●特战队ゴキュートス
カイーナ

此处的迷宫也较为简单，ティム的グッズ使用机会比较多，请各位玩家注意。至于右上方较为复杂的房间，大家在行走的时候可参看地图。这里的BOSS カイーナ比较强，战斗时要小心。



Start 为开始地点
B 为 BOSS
S 为记录点

45. アークハイム

在クアトリー收集情报，得知北方有一座叫アークハイム的城市。众人于是立刻前往此处，这里有数间废弃的房间，有一处墙壁可用爆弹炸毁。在屋顶上移动的时候可使用カノン的特技。在得到两颗粉红色的宝石后将其放入石碑中心，启动机关，这样就可下到地底。接下来将会遇到 BOSS ジヤソウル，如果各位等级低于 30 的话，那么将很难取得胜利。战胜后，众人可乘里面的传送装置来到一片新的陆地，在此进行调查就会发现第四个魔界柱セクト・ジユデッカ。

46. 魔界柱セクト・ジユデッカ

入手道具

无

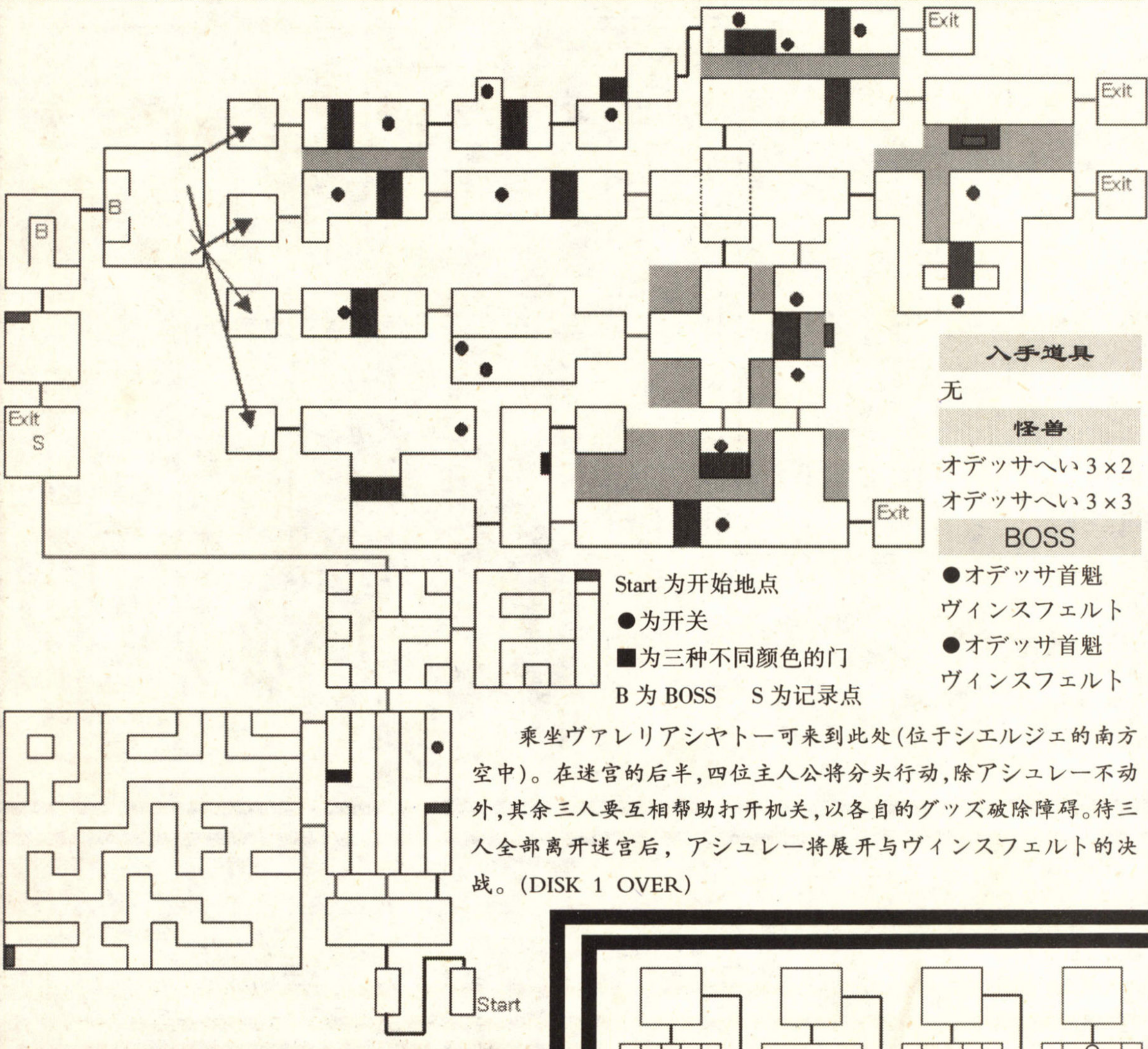
怪兽

オキュヘテ
グリムロック×2
グリムロック
ギルタブリル

BOSS

●灼热マントル兽
マグマライザ
●特战队コキュートス
ジユデッカ

47. イムダルーガッツオ



Start 为开始地点

●为开关

■为三种不同颜色的门

B 为 BOSS　S 为记录点

入手道具

无

怪兽

オデッサへい 3×2

オデッサへい 3×3

BOSS

●オデッサ首魁

ヴィンスフェルト

●オデッサ首魁

ヴィンスフェルト

乘坐ヴァレリアシヤトー可来到此处(位于シエルジェ的南方空中)。在迷宫的后半,四位主人公将分头行动,除アシュレー不动外,其余三人要互相帮助打开机关,以各自的グッズ破除障碍。待三人全部离开迷宫后,アシュレー将展开与ヴィンスフェルト的决战。(DISK 1 OVER)

48. 记忆の遗迹

入手道具

无

怪兽

インプ×3

インプ、エティン

ブエル

ブエル×2

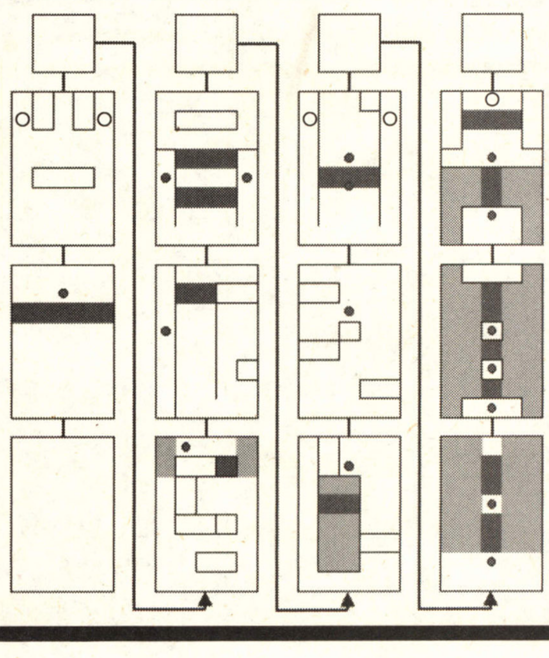
BOSS

无

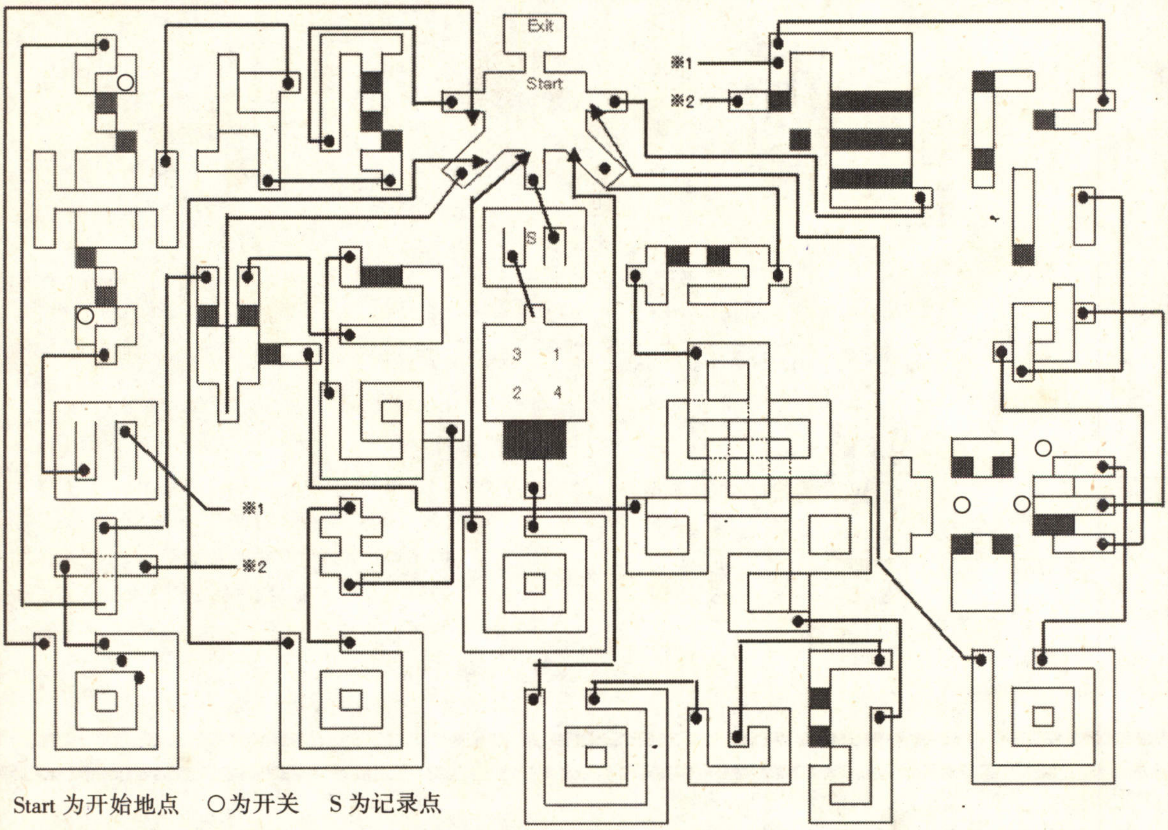
Start 为开始地点

●为开关　　○为宝石

在这里アシュレー见到了剑之圣女アナスタシア以及她的神兽ルシエド。在她们成为伙伴之后,主角向记忆的遗迹深处进发。此迷宫虽大,但结构比较简单,所以谜题方面没有特别需要说明的地方。每当アシュレー到达特定地点之后,就会出现一段过去的回忆,这将揭示"WA2"的世界观基础。



49. ミレニアムパレス



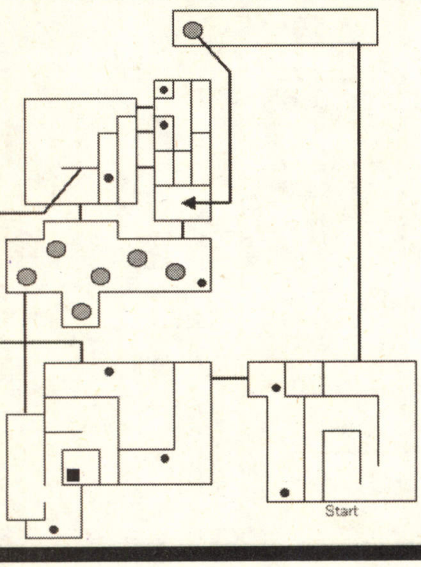
Start 为开始地点　○为开关　S 为记录点

入手道具	怪兽
无	ブライムヴァルス
	タルギュム
	グラブスク

BOSS
无

这个迷宫非常的大，谜题的主要破解方法与游戏刚开始时リルカ所通过的ミレニアムパズル基本相同，只不过要多需要一些技巧。在一处有赤、蓝、绿、黄四色 PUZZLE 的地方，其顺序应为赤 3、蓝 1、绿 2、黄 4。

SPECIAL 2. 空の贈り物



Start 为开始地点

●为宝箱

■为开关

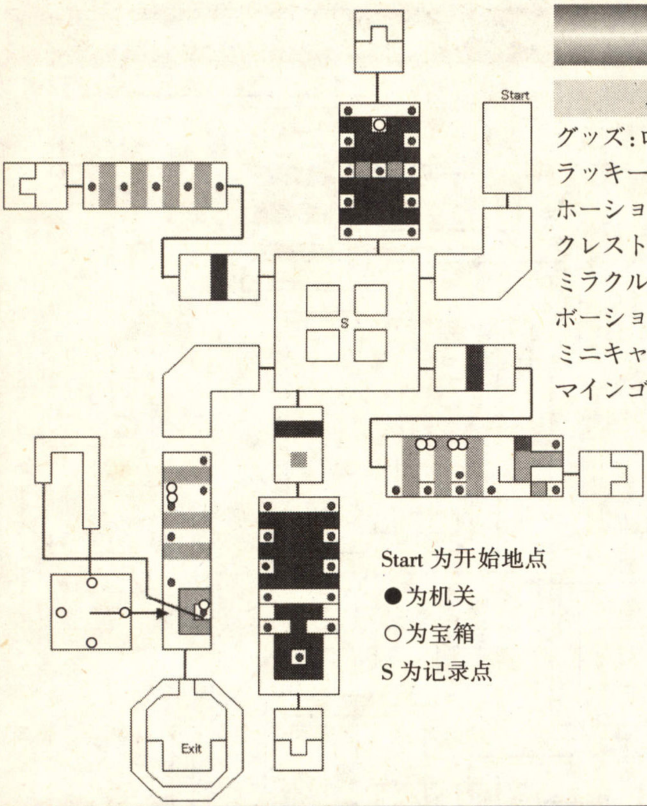
入手道具
みずのささやき
れっかしいかり
ゆきのけっしょう
らいめいのぎば
だいぢのうなり
やみのひとなで
せんこうのいぢげき
しっぷうのつめ
リグドブライト

怪兽
トロール×2
モルドノーム×2

BOSS
无

在シエルジェ自治领的天文馆中向那里的人询问情报，将可得知空の贈り物的位置。该迷宫位于地图最南方的陨石坑中，乘船可以到达。这个迷宫的主要任务是取得所有的宝箱，因为地形分为多段，所以一旦跳错位置，很有可能就要重新再走。

50. ルルドの泉



Start 为开始地点
●为机关
○为宝箱
S 为记录点

入手道具	
グッズ:ローラーダッシュ	デュプリケイター
ラッキーカード	デュプリケイター
ホーションベリー	デュプリケイター
クレストグラフ	デュプリケイター
ミラクルベリー	
ボーションベリー	
ミニキャロット	
マインゴーシュ	

怪兽
ワイスマン×3
ワイズマン×2
ホーンドモンスター

BOSS
无

ルルドの泉位于シエルジエ自治领的东南，乘船可以到达。此处的大门只有继承剑之圣女血脉的人才可以打开，让カノン排在最前调查装置，这样众人就可以顺利进入。

在此カノン将可得到最新的グッズ——ローラーダッシュ，使用它可以穿过岩浆地带，但注意深水隔开的地方是无法通过的。在一处浮有木箱的地方，只要让ブラッド向墙壁使用其グッズ猛踢，这样就可接通道路。

51. 生け贽の祭坛

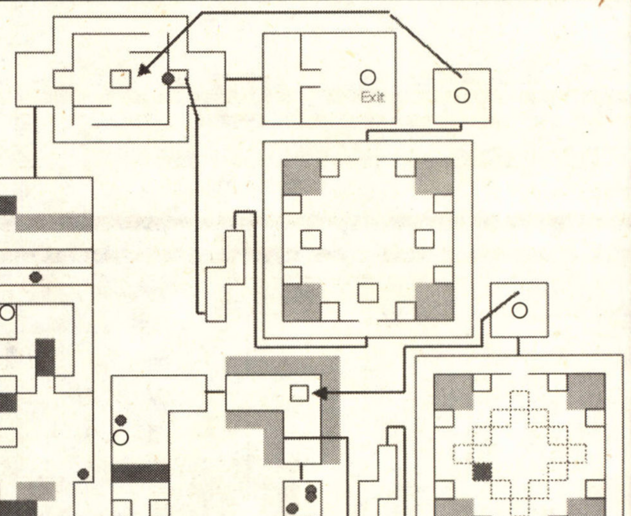
Start 为开始地点　　B 为 BOSS
●为机关　　S 为记录点
○为宝箱

入手道具	怪兽
サンハードハット	ハイドラ
ハイバーギア	ゲシュベンスト×2
ミラクルフェザー	ローバー
いしのりゅうじん	
いしのししおう	
いしのめがみ	

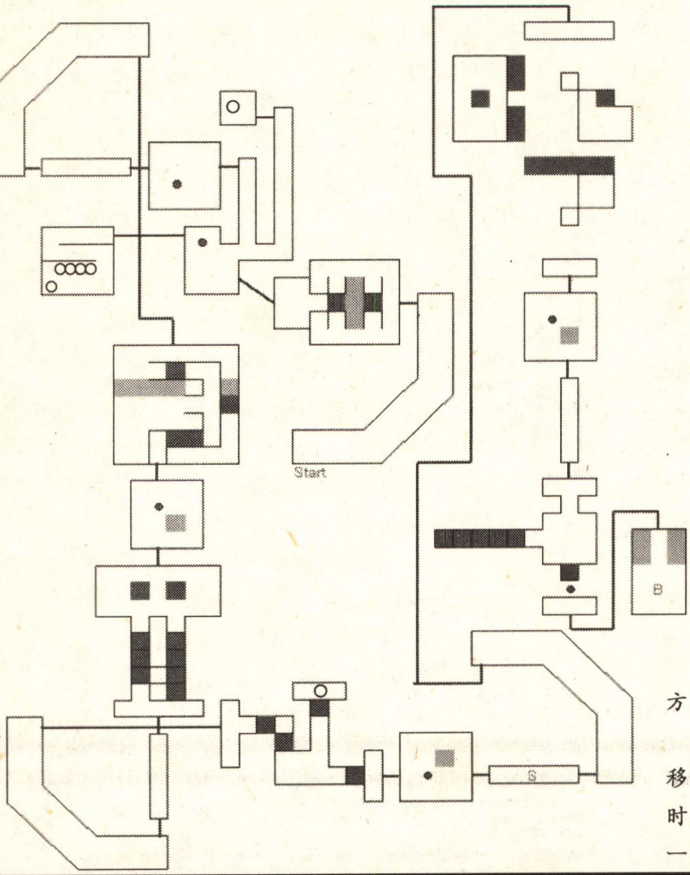
BOSS
无

下一个目标将是生け贽の祭坛，众人在バスカー调查完情报之后，得知该祭坛是位于很难到达的群山之中。但其具体位置究竟在哪里呢？村民们没有说，通信机中和アーヴィング处也没有相关的消息。从ギルドグラード出发，沿海岸仔细寻找，最后终于发现了一处隐密的海滩，祭坛就在这里。

此迷宫比较简单，但请大家不要忘记调查三个隐藏的部屋。注意，在射手座上要静待数秒。



52. ヴァレリアシャト→ロストガーデン



Start 为开始地点　　■为反应床
●为魔方阵或机关　　B 为 BOSS
○为宝箱　　S 为记录点

入手道具

クレストグラフS
フアントムファング
フルリヴァイブ
デュブリケイター
クレストグラフ
メカのもと
グッズ:マイマイク

怪兽

ギズモ×3、キマイラ
エウリノーム×2

BOSS

●特战队コキュートス
カイーナ

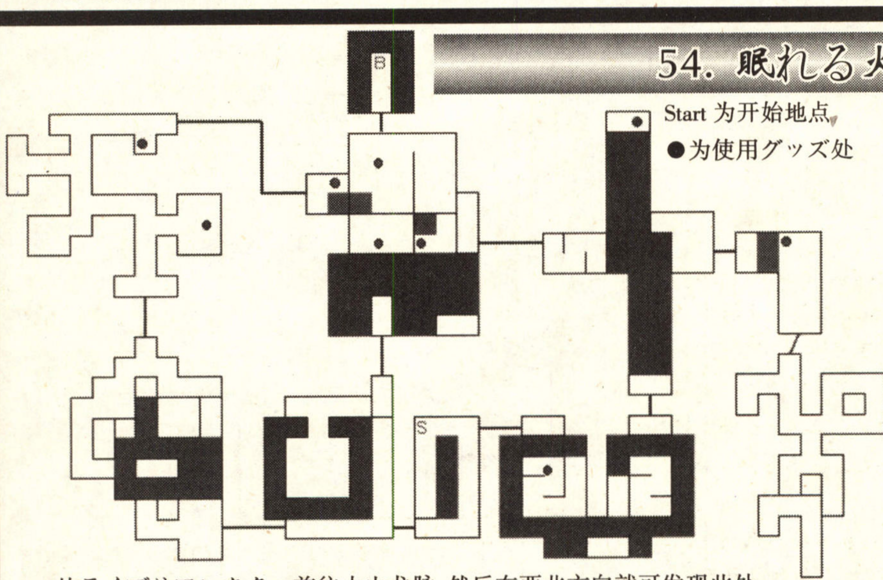
ロストガーデン是位于ダムツエン的西方,乘船可到达此处。

迷宫中，要注意使用好红色和蓝色的两种移动装置。此外,对本次的BOSSカイーナ战斗时，アシユレー会以オーバーナイトブレイザー的状态开始,所以较为简单。

53. ヴァレリアシャトー

在这里将会发生与グラウスヴァイン的战斗,此时应尽量使用角色的FORCE。

54. 眠れる火山



Start 为开始地点　　○为宝箱　　B 为 BOSS
●为使用グッズ处　　S 为记录点

入手道具

スカッドランチャー
ムーンバレッタ
フルリヴァイブ
ミラクルベリー

怪兽

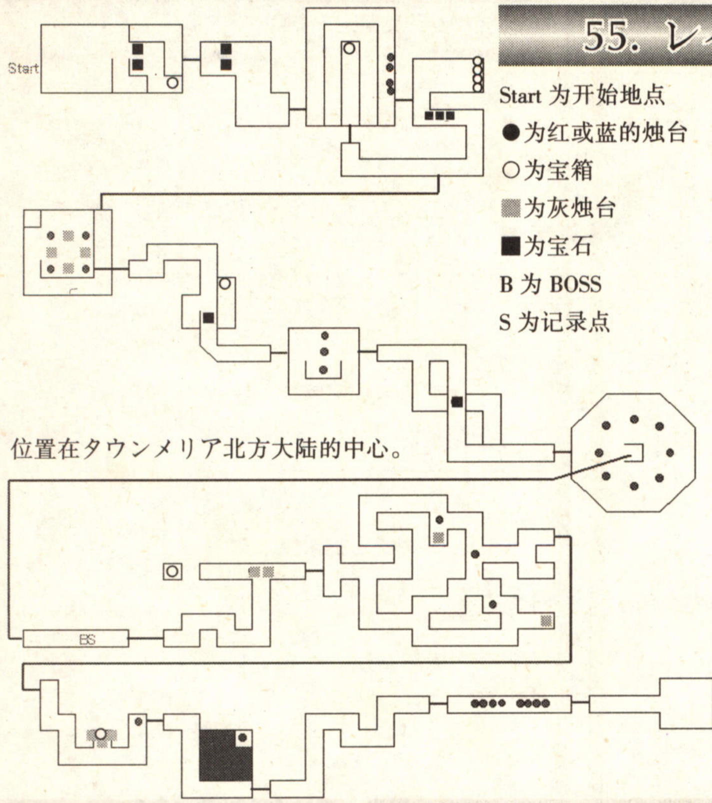
ギーグマンティス×2
サラマンドラ、ギーグマンティス、デンドロヒウム

BOSS

●ドラゴンキャリハー　ロンバルディア

从ライブリフレクター前往火山龙脉,然后在西北方向就可发现此处。

55. レイポイント・フレイ



Start 为开始地点
●为红或蓝的烛台
○为宝箱
▒为灰烛台
■为宝石
B 为 BOSS
S 为记录点

位置在タウンメリア北方大陆的中心。

入手道具

グッズ:チェンジロッド
ワンリョクアップル
たいりょくアップル
まりょくアップル
はんのうアップル
エルダーレコード
クレストグラフ
ミラージュブレザー
ブルホカルボバルボ

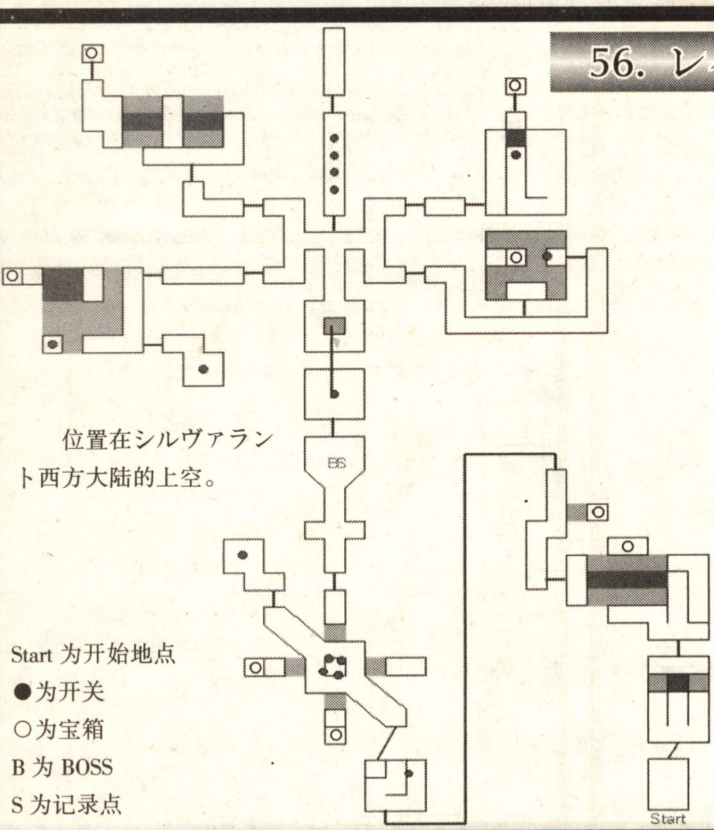
怪兽

ハボリム×2
ハボリム×3
ギガフレイム
ハボリム、ギガフレイム
デボノバ、イフリート
キマイラ、エウリノーム×2

BOSS

●スブリガン　ナイト・オブ・フレイ

56. レイポイント・ウイング



位置在シルヴァラント西方大陆的上空。

Start 为开始地点
●为开关
○为宝箱
B 为 BOSS
S 为记录点

入手道具

グッズ:ミストクローク
クレストグラフ
シエルウィンド
フォーチュンスタッフ
くものビース
たいようのビース
つきのビース
ほしのビース

怪兽

ギガクラウド
ギガクラウド×2
ブリアレオス×2
ブリアレオス、ギガクラウド

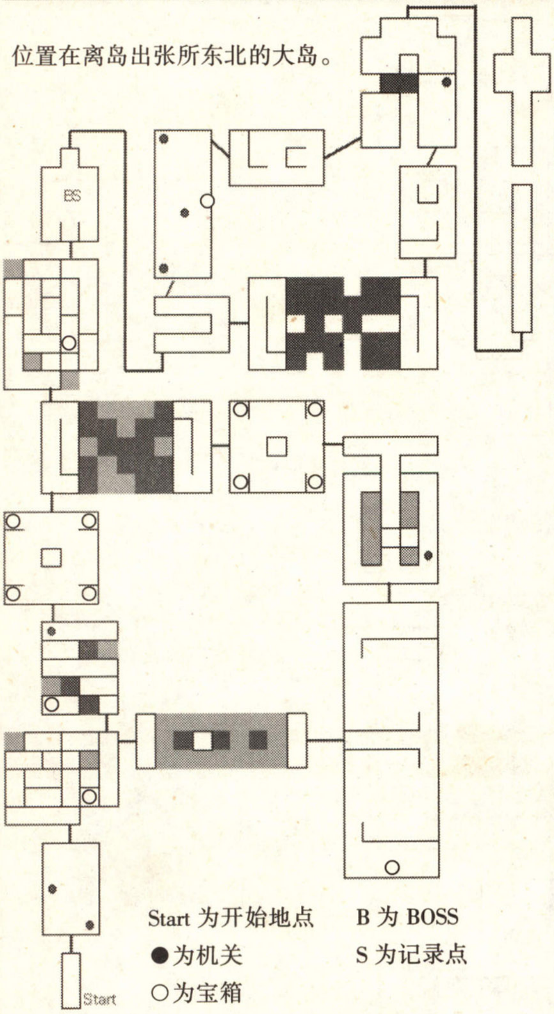
BOSS

●スブリガン　ナイト・オブ・ウイング

迷宫主要由雾和陷阱构成，前进时要注意辨别方向。在最后的部屋中，石板顺序为星、太阳、月、云(自入口处起)。

57. レイポイント・フレイ

位置在离岛出张所东北的大岛。



Start 为开始地点
●为机关
○为宝箱
B 为 BOSS
S 为记录点

入手道具

グッズ:アースシェイカー
マルドゥークゲイズ
せんそうアルニム
せんそうアルニム
せんそうアルニム
せんそうアルニム
わんりょくアップル
たいりょくアップル
まりょくアップル
はんのうアップル
クレストグラフ
ギガティックフィスト
ギガポイズン
アトラス
ハボリム×3
ギガフレイム
ハボリム
ギガフレイム
デボノバ
イフリート
キマイラ
エウリノーム×2

BOSS

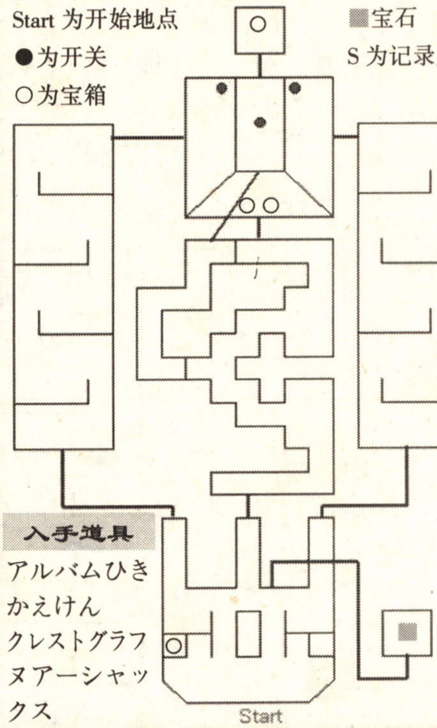
●スプリガン
ナイト・オブ・ジオ

怪兽

アオゲタイガー

SPECIAL 3. 雷音の檻

Start 为开始地点
●为开关
○为宝箱
■宝石
S 为记录点



怪兽

サンダードレイク

BOSS

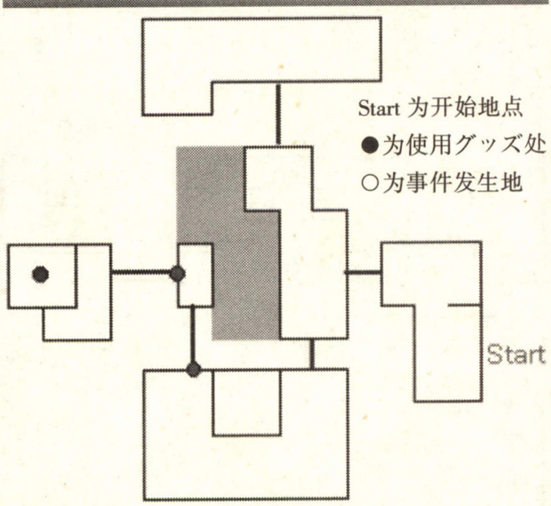
无

本迷宫位于内海的岛上，乘船可以到达。

入手道具

アルバムひきかえけん
クレストグラフ
ヌアーシャックス

SPECIAL 4. 魔狼洞



Start 为开始地点
●为使用グッズ处
○为事件发生地

入手道具

特殊技:まけんルシエド(オーバナイトブレイザー时)

怪兽

アーモン
ブラックサバス

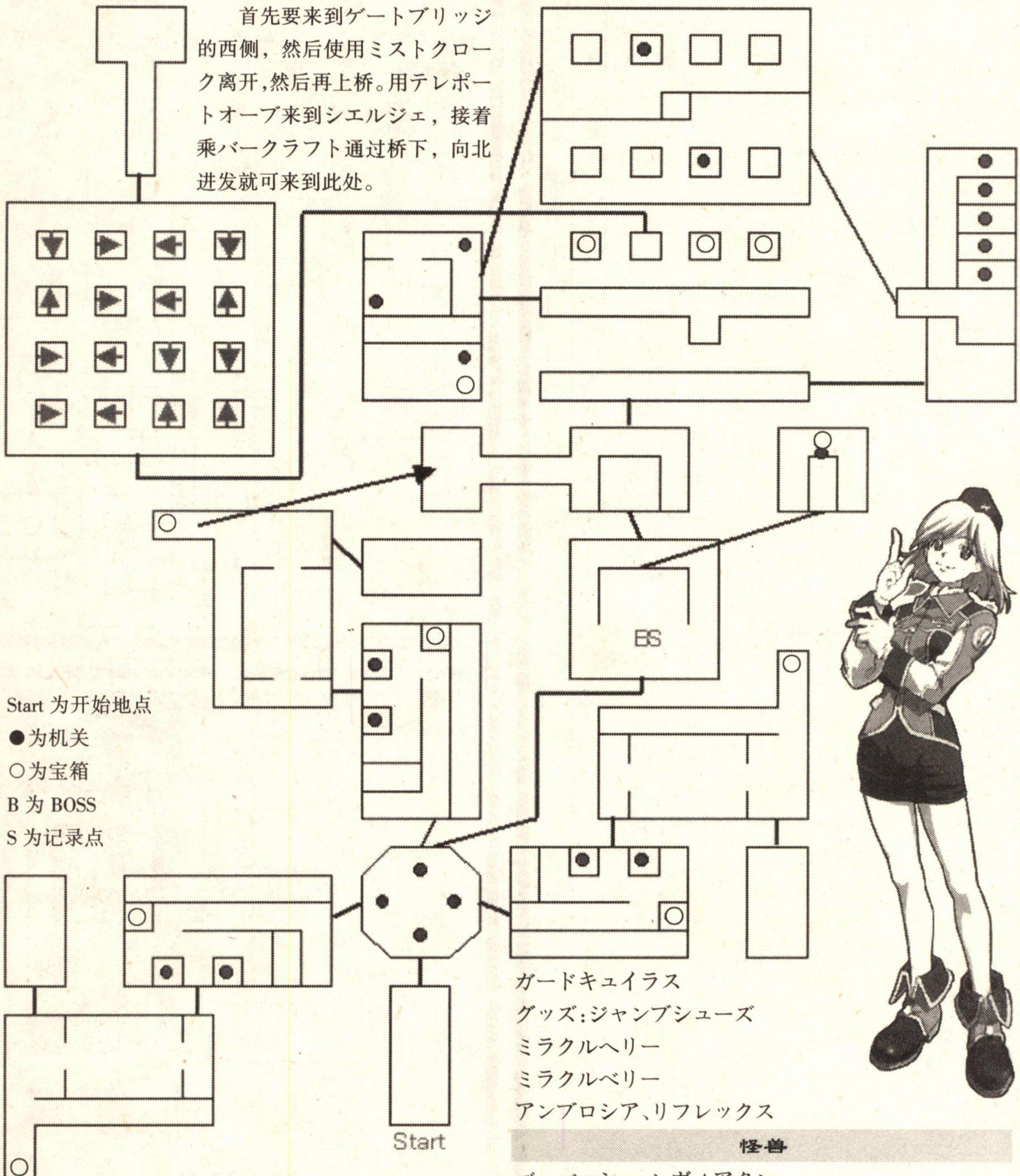
BOSS

无

在迷宫中一片黑暗，可以依靠フォトスフィア前进。此外，爆弹可将墙壁炸毁。

58. ゲートブリッジ→レイポイント・ミューズ

首先要来到ゲートブリッジ的西側，然后使用ミストクロークク离开，然后再上桥。用テレポートオーブ来到シエルジェ，接着乘バークラフト通过桥下，向北进发就可来到此处。



Start 为开始地点
●为机关
○为宝箱
B 为 BOSS
S 为记录点

入手道具

バレットチャージ
クレストグラフ
バレットチャージ
ベリシュナイフ
バレットチャージ
ガードキュイラス
グッズ:ジャンプシューズ
ミラクルへリー
ミラクルベリー
アンブロシア、リフレックス

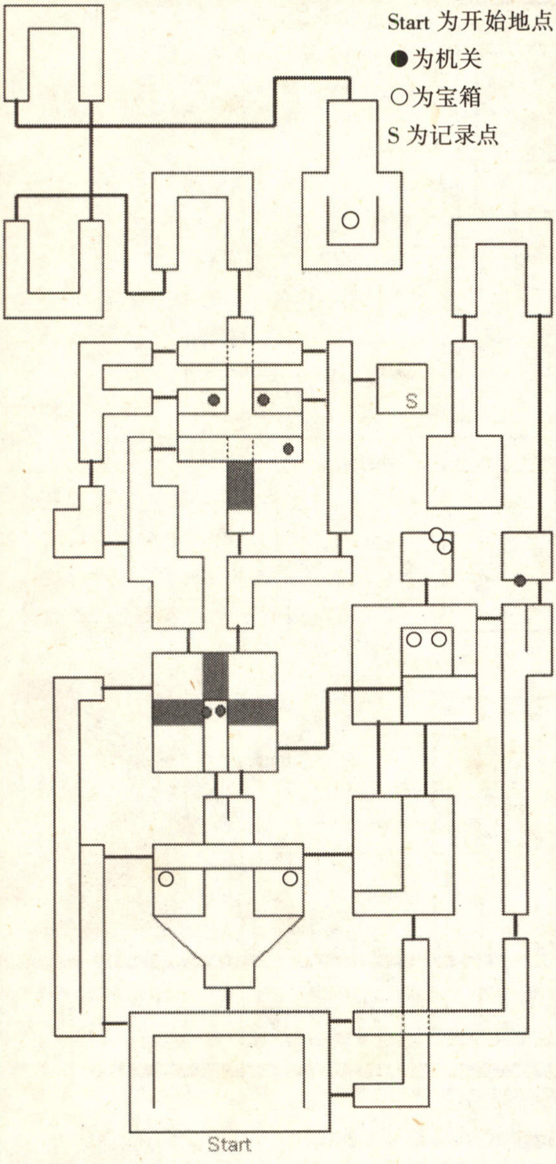
怪兽

ゴーバッシュ、レヴィアタン
エレクトリッガー×2
エレクトリッガー×3
ギガフロスト

BOSS

●スプリガン　ナイト・オブ・ミューズ

59. ノーブルレッド城



入手道具

せんそうアルニム
せんそうアルニム
せんそうアルニム
せんそうアルニム
グッズ:エレキテル
フォース:アースガルズ

怪兽

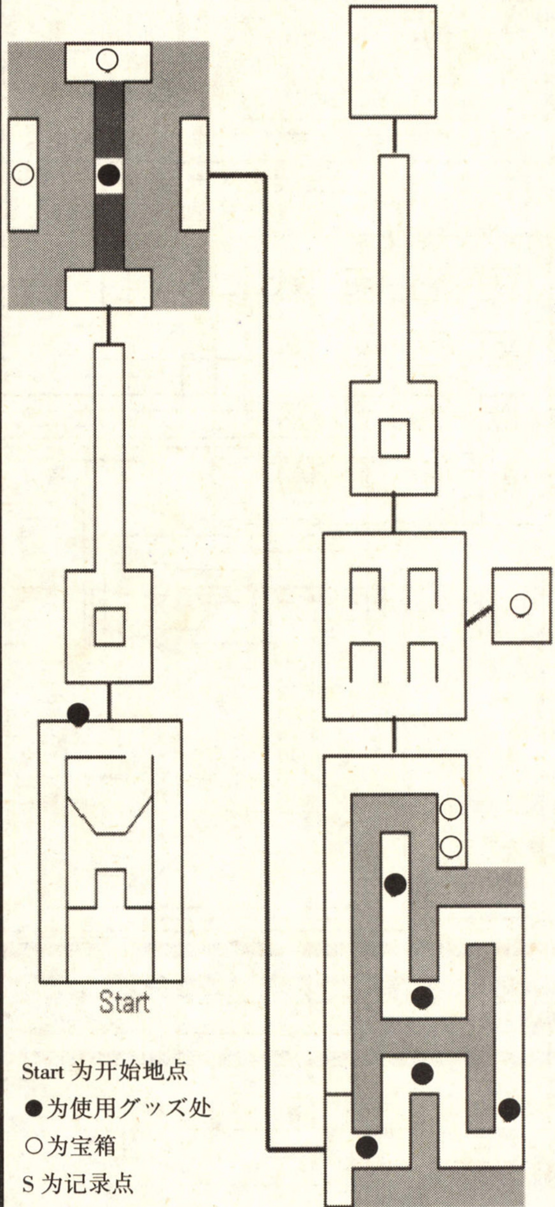
ヴァーミリオン×2
ヴァーミオオン
カリュブデス
ミステレグ×2
ボディスナッチヤー×2

BOSS

无

在迷宫最深入可得到新的仲间マリアベル，接着要为其取得グッズ——エレキテル。然后，再来到右方的图书室，让マリアベル使用エレキテル，就可取得其专用 FORC。

60. 约束のカタコンベ



入手道具

グッズ:まんがゼンマイ
エボテシャドウ
クレストグラフ
メカのもと
ダン・ダイラム

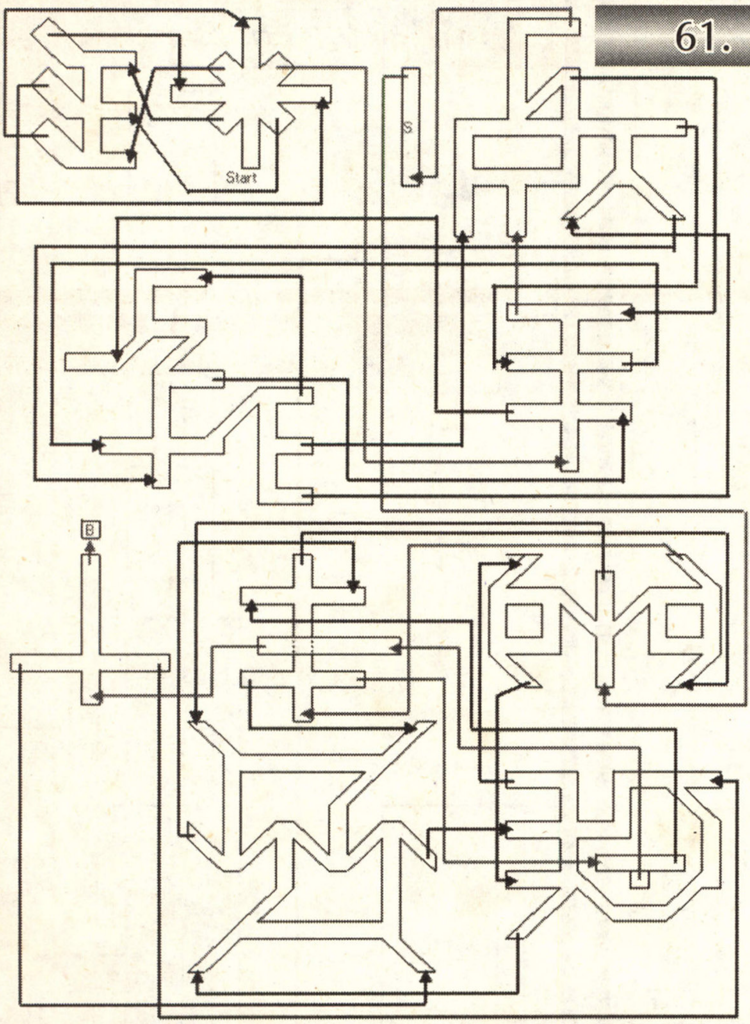
怪兽

スケアクロウ×3
ミュカレ、ホーブダイア×2
アガオォックデント

BOSS

无

本迷宫的位置是在ノープルレッド城南方的岛上。在探索的过程中，可使用エレキテル，此外别忘了取得新的グッズ——まんがゼンマイ。



61. トラペゾヘドロン

Start 为开始地点

B 为 BOSS　　S 为记录点

入手道具

无

怪兽

ランドアネモネ ×2

ランドアネモネ ×3

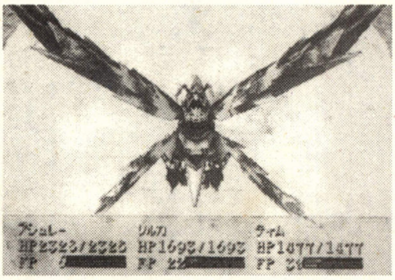
アスモデウス

BOSS

●侵食异世界　ラルヴァ

トラペゾヘドロン位于クアトリー的东北方。

此迷宫构造十分复杂，有众多的传送点，在前进时一定要看清周围的环境，避免走不必要的弯路。此外这里并没有特别的地方，只要有足够的耐心就可以达到终点。



62. ヴァレリアシヤト→ハルメッツ

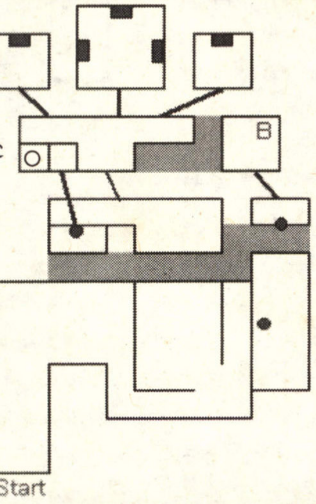
Start 为开始地点

●为使用グッズ处

○为宝箱

B 为 BOSS

S 为记录点



63. 狂热の骸

入手道具

レッドジヤケット

オベリスクランチャー

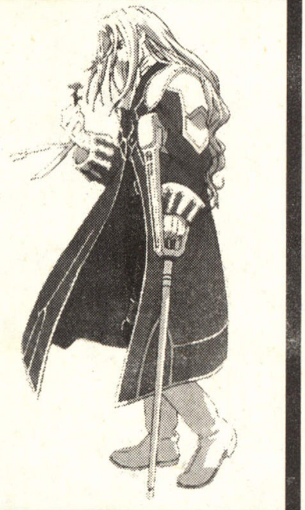
怪兽

无

BOSS

●残留思念　ゴースト

入口处一定要有ターンアンデッド才可打开，在将全部终端启动后，就将要面对与 BOSS 战斗，这其间要十分小心。

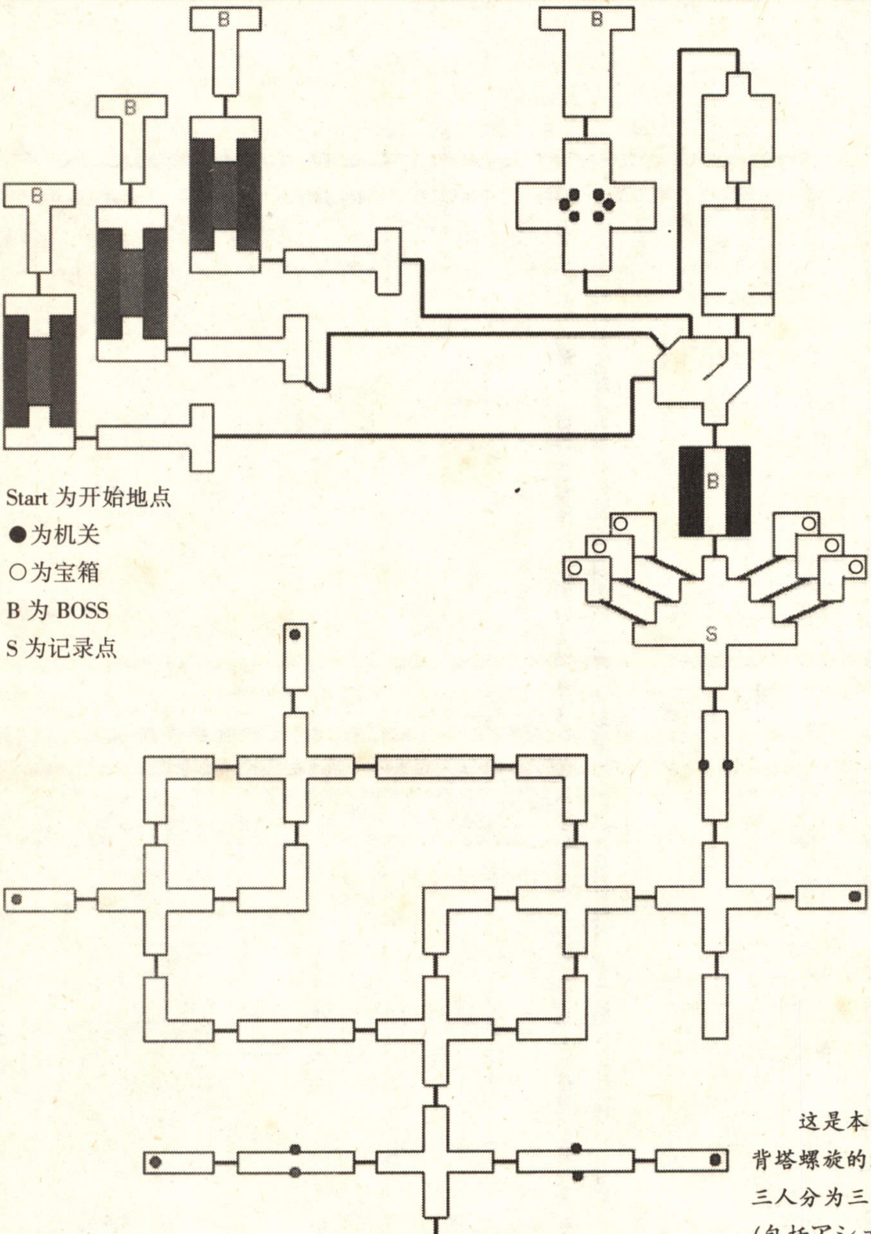


64. 背塔螺旋

目的地位置是在ロストガーデン下方的森林中，是ロンバルディア着陆处略往东南的地方。大约在ダムツェン的西侧。

（此迷宫结构极为复杂，所以未能及时制作地图，敬请各位玩家谅解。）在B2时，可按月→火→水→木→金→土→太阳的顺序按下机关。在B6时，先使用クローク向北行，在台阶下踩红色的标记，接着回去向南行，踩下蓝色的标记。从红色标记处用クローク移动，沿原来的道路回去，这样就可以继续向西行了！此处的BOSS战共分两场，第一次是对元盘生物グローダイン，第二次则是对守护恐兽マニユフエストウ（在此之前需用マリアベル的グッズ打开隐藏部屋），建议各位玩家此时等级应在LV.50以上。

65. 狂熱の骸



入手道具

ブレイバーベスト
オートクチュール
ラビリントス
ナインライブス
コシュタバワー
かんぜんなるライブラ

怪兽

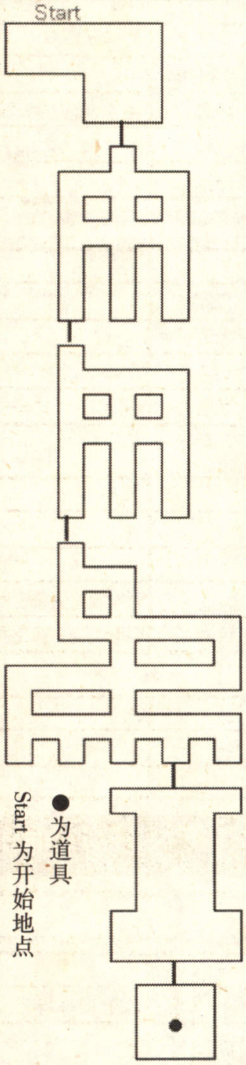
モーロック、アルゴス
オルゴンエネルギー ×3
オルゴンエネルギー ×3
アルゴス
ヒューベリオン、アルゴス
ウィル・オ・ウィスプ ×3
サイクロップス
ザッハーク
プロメテウス
ドゥームズデイ

BOSS

●侵食世界
ファースト・ルート
●侵食世界
セカンド・ルート
●侵食世界
サード・ルート
●侵食世界
カイバーベルト・コア
●焰の骑士
ロードブレイザー

这是本游戏最后一个迷宫，而且是背塔螺旋的继续。在迷宫的后半，将派出三人分为三队去启动终端，剩下的角色（包括アシュレー在内）则要面对一连串的恶战。

SPECIAL 5. 昏き埋



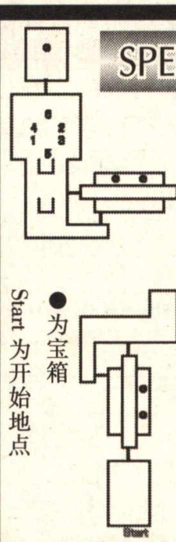
入手道具
レイテア・ソーク

怪兽
无

BOSS
无

在ホルスト与村民对话，将可得到昏き埋的有关情报。然后乘船到北方的陆地，仔细调查就会找到这一迷宫。因此地没有敌人，所以相当轻松。

SPECIAL 6. 弃てられてたリフリジレイター



入手道具	怪兽
れんりょくアップル	ケルベロス×2
まりょくアップル	ミステリアスボット×3
ラッキーカード	BOSS
ラッキーカード	无

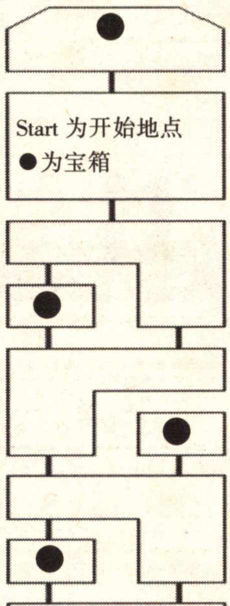
"いまは、始まりの日どこまでも续く青き空、广がる深绿の森,それはまさに、平稳を饰りし黄金时代"

"战乱の二日目,红莲の炎が、世界を烧き尽くす,访れるは、叹さの溢れし暗黑の时代"

"访れ死终わりの日,荒れ狂う吹雪が世界を覆う,白く、すべてを无に返すかのごとく"

其意思为按照青、绿、黄、红、黑、白的顺序即可。

SPECIAL 7. 绝对幸运圈



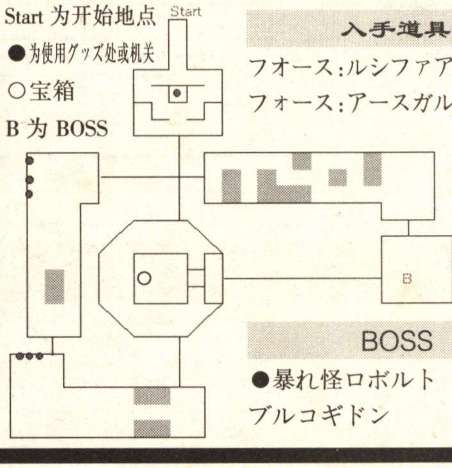
入手道具
クレストグラフ
テキサスナンバー
アミュレット
チャババンガ

怪兽
ゴルバ×2

BOSS
无

SPECIAL 8. 科学大迫力研究所

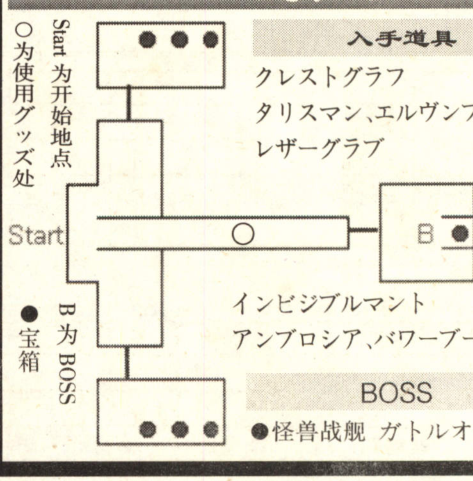
Start 为开始地点
●为使用グッズ处或机关
○宝箱
B 为 BOSS



入手道具
フオース:ルシファア
フォース:アースガルズ 2

BOSS
●暴れ怪ロボルト
ブルコギドン

SPECIAL 9. 遺され岛 地下室



入手道具
クレストグラフ
タリスマン、エルヴンブーツ
レザーグラブ
インビジブルマント
アンブロシア、パワーブースター

BOSS
●怪兽战舰 ガトルオーグ

全部角色FORCE(フォース)一览

アシュレー(后两项FORCE为剑之勇者状态时才有)

フォース	效果	取得地点
アクセラレイター	反应速度提高,先制行动	-
コンバイン	プーカ与ミーディアム合体攻击	秘されし试练场
フルフラット	残弹数集中一起射出	ギルドクラード
アクセス	将内部存在接触并开放	-
アークインパルス	集中仲间之力攻击	-
ブレードグレイス	HP全恢复	-

リルカ

フォース	效果	入手
ミスティック	道具中隐藏的力量发动	-
コンバイン	プーカ与ミーディアム合体攻击	秘されし试练场
エクステンション	魔法效果范围扩大+效果量UP	离岛の出张所
デュアルキャスト	"クレストソーサー"指令2次连续使用	レイポイント・フレイ

ブラッド

フォース	效果	入手
ロックオンプラス	ヘヴィアーム的威力提高,并且100%命中	-
コンバイン	プーカ与ミーディアム合体攻击	秘されし试练场
ダブルアーム	"ヘヴィアーム"指令2次连续使用	百眼の棺
ブーストアタック	ヘヴィアーム暴走,攻击力3倍	レイポイント・ジオ

ルシエド

フォース	效果	入手
ブラックダッシュ	突进攻击	-
ラージムーン	以欲望之力进行攻击	-

ティム

フォース	效果	入手
フォースシフト	自己的フォース分配给仲间	-
コンバイン	プーカ与ミーディアム合体攻击	秘されし试练场
パワーディバイド	将对象的力量减到一半	-
ハイ・コンバイン	ガーディアン最大攻击	レイポイント・ウイング

カノン

フォース	效果	入手
ガトリングLv1	以フォース之力进行多段攻击	-
ガトリングLv2	以フォース之力进行多段攻击	-
ガトリングLv3	以フォース之力进行多段攻击	ルルドの泉
ガトリングLv4	以フォース之力进行多段攻击	レイポイント・ミューズ

マリアベル

フォース	效果	入手
キュベレイ	地中潜行强袭型	-
アースガルズ	重装防卫型・参式	ノーブルレッド城
ルシファア	长射程空战型・零式	科学大迫力研究所
アースガルズ2	重装防卫型・参式改	科学大迫力研究所

アナスタシア

フォース	效果	入手
アークインハルス	-	-
ブレードグレイス	HP全恢复	-

全部角色グッズ一览

アシュレー

グッズ	效果	入手
スローナイフ	用匕首投射远距离物体	枯れた遗迹
トレジャーコール	探知一定范围内的道具(只限在迷宫或村庄内)	テレハスタワー
フォトスフィア	头上射出照明弹	背塔螺旋

リルカ

グッズ	效果	入手
ファイアロッド	射出火焰	-
フリーズロッド	射出冰	ボンボコ山
チェンジロッド	宝石变换	レイポイント・フレイ

ブラッド

グッズ	效果	入手
キックブーツ	踢	グリーンヘル
ボム	用爆弹炸开障碍物	ホルスト
アースシエイカー	局部地震	レイポイント・ジオ

ティム

グッズ	效果	入手
ブーカ	操作亚精灵ブーカ	秘されし试练场
エアリアルバレット	产生强风推动物体	エミュレーターゾーン
ミストクローク	变成雾移动	レイポイント・ウイング

カノン

グッズ	效果	入手
ワイヤーフック	抛出飞爪将自己带到对面	百眼の柩
ローラーダッシュ	可高速移动的机械化冲刺装置(中途无法停止)	ルルドの泉
ジャンプシューズ	特定场所大跳可能	レイポイント・ミューズ

マリアベル

グッズ	效果	入手
エレキテル	直线发射イナズマ	ノーブルレッド城
まんがゼンマイ	赋予拟态生命	约束のカタコンベ
マイマイク	音乐	ロストガーデン

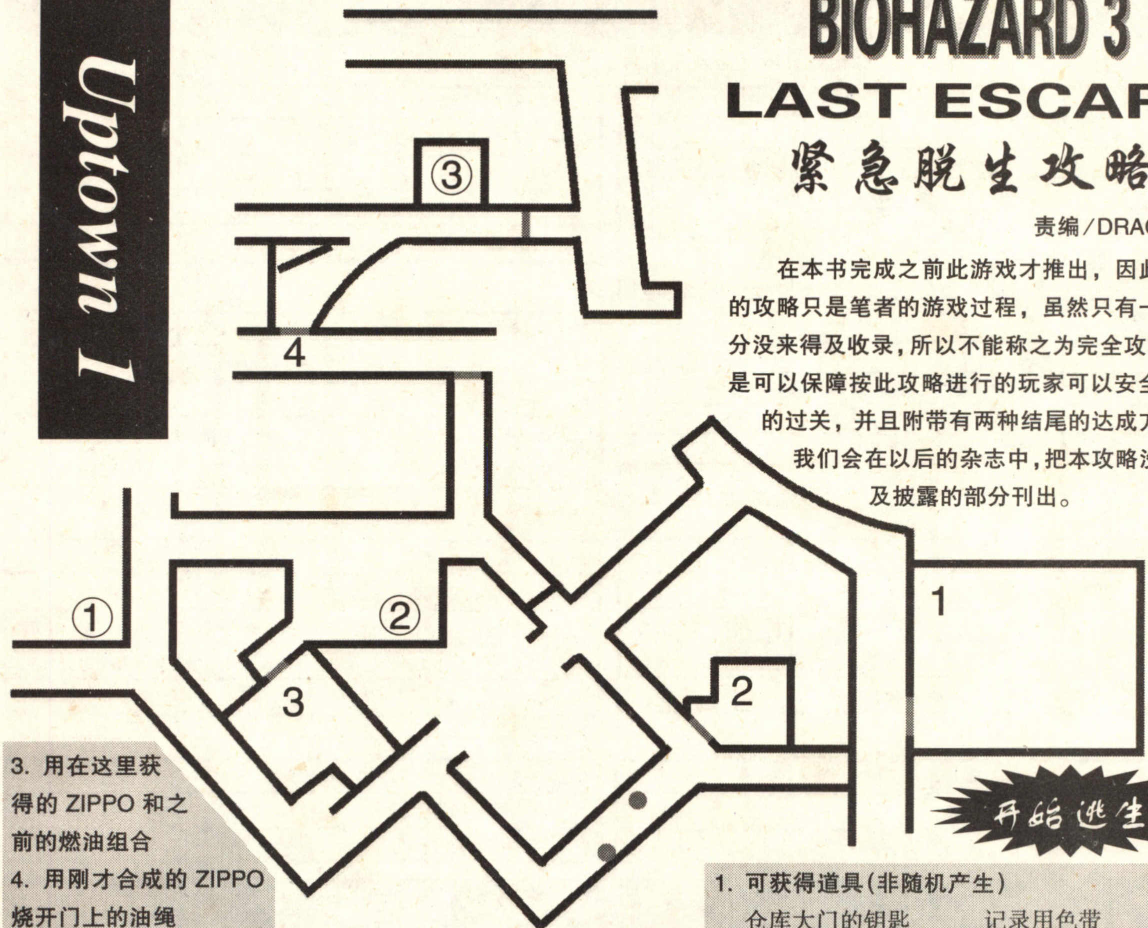
BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE
紧急脱生攻略

责编/DRAGON

在本书完成之前此游戏才推出，因此这里的攻略只是笔者的游戏过程，虽然只有一小部分没来得及收录，所以不能称之为完全攻略，但是可以保障按此攻略进行的玩家可以安全顺利的过关，并且附带有两种结尾的达成方法。

我们会在以后的杂志中，把本攻略没来得及披露的部分刊出。

Uptown 1



开始逃生

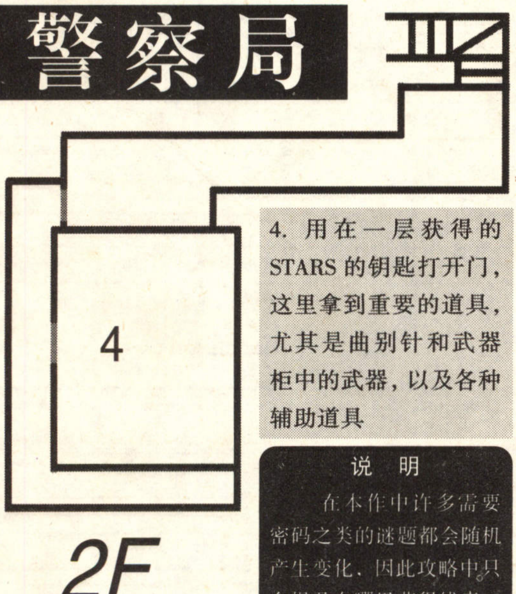
3. 用在这里获得的 ZIPPO 和之前的燃油组合
4. 用刚才合成的 ZIPPO 烧开门上的油绳
5. 在警察局的门口会出现分支选择

2. 可获得道具(非随机产生)
ZIPPO 专用燃油 散弹枪一把

1. 可获得道具(非随机产生)

仓库大门的钥匙	记录用色带
弹药合成要素 A×2	手枪子弹
救急箱	(用钥匙打开仓库门)

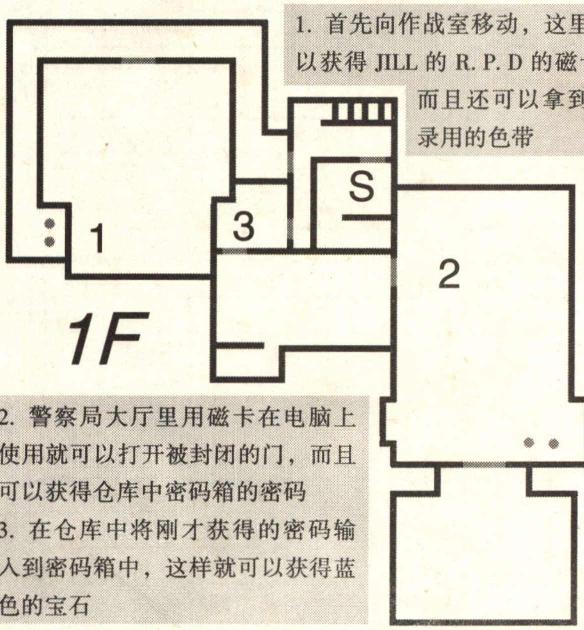
警察局



4. 用在一层获得的 STARS 的钥匙打开门，这里拿到重要的道具，尤其是曲别针和武器柜中的武器，以及各种辅助道具

说 明

在本作中许多需要密码之类的谜题都会随机产生变化，因此攻略中只会提及在哪里获得线索

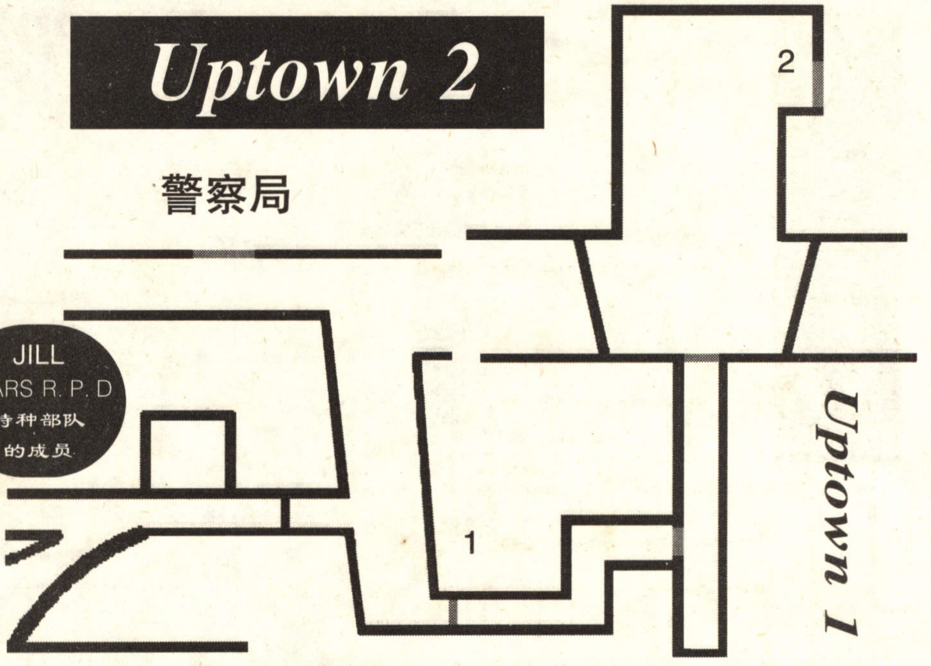


1. 首先向作战室移动，这里可以获得 JILL 的 R. P. D 的磁卡，而且还可以拿到记录用的色带

2. 警察局大厅里用磁卡在电脑上使用就可以打开被封闭的门，而且可以获得仓库中密码箱的密码
3. 在仓库中将刚才获得的密码输入到密码箱中，这样就可以获得蓝色的宝石



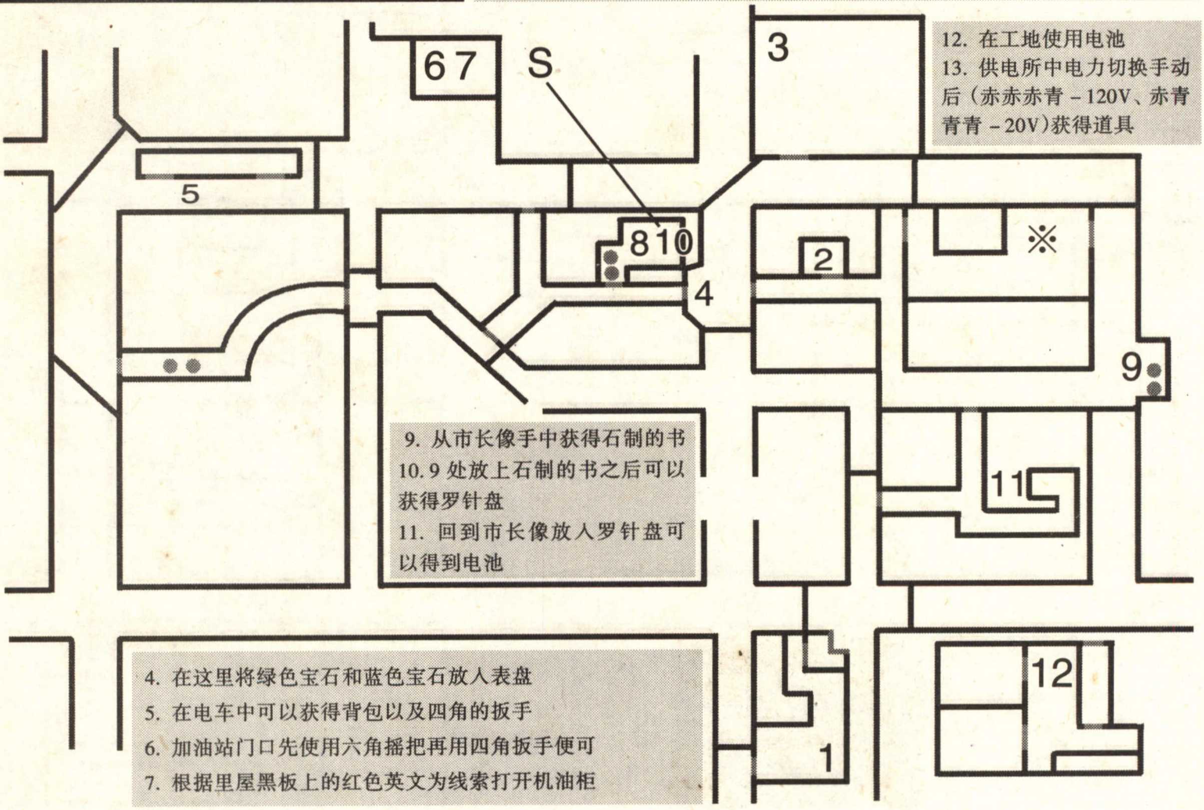
Uptown 2



1. 在警察局内得到曲别针以后，就可以用它打开一般的锁，因此在此位置的门就可以被打开
2. 之后便可以进入 Downtown

Downtown

1. 在驻车场中可能获得传输电流的汽车专用电线
2. 在记录用的小屋中可以得到六角摇把
3. 在新闻社里打开电源到 3F 可以得到绿色的宝石



12. 在工地使用电池
13. 供电所中电力切换手动后（赤赤赤青－120V、赤青青青－20V）获得道具

9. 从市长像手中获得石制的书
10. 9 处放上石制的书之后可以获得罗针盘
11. 回到市长像放入罗针盘可以得到电池

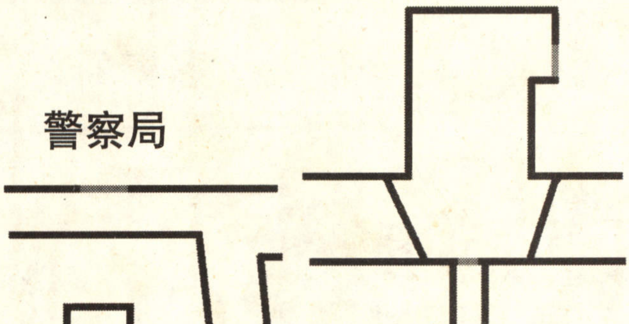
4. 在这里将绿色宝石和蓝色宝石放入表盘
5. 在电车中可以获得背包以及四角的扳手
6. 加油站门口先使用六角摇把再用四角扳手便可
7. 根据里屋黑板上的红色英文为线索打开机油柜

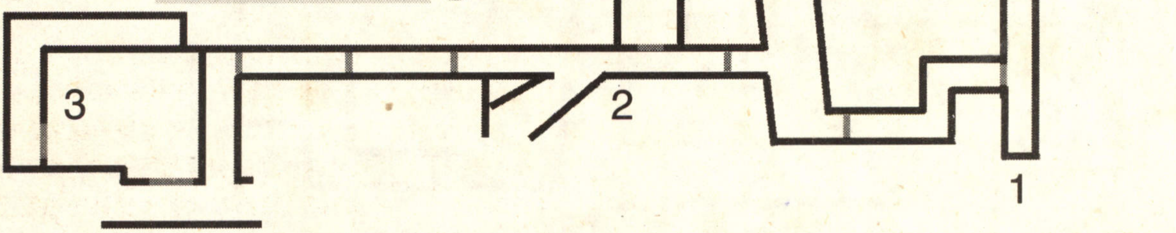
Uptown 2



1. 在这里用四角扳手从消防器上把灭火用的消防皮管摘下来
2. 用消防皮管接到漏水的消防专用管道上就可以立即把火灭掉了
3. 进入内部需要打开电视屏幕记下屏幕左上方黄色的英文单词再在电脑中将其作为密码输入便可以进入库房中获得混合用药剂



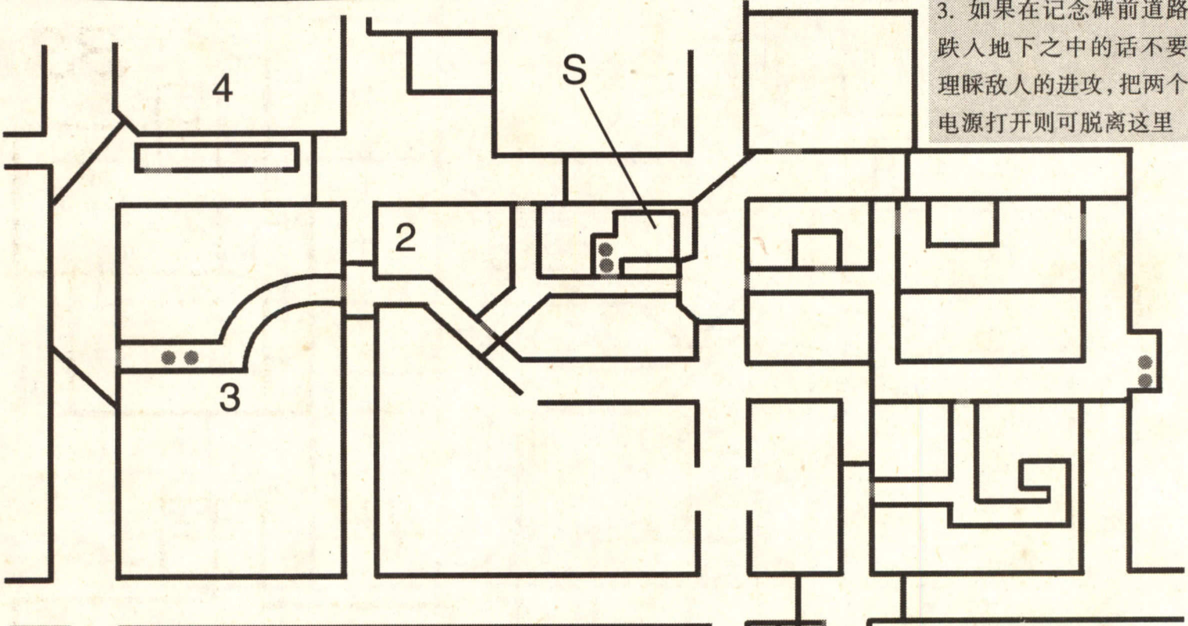




Downtown

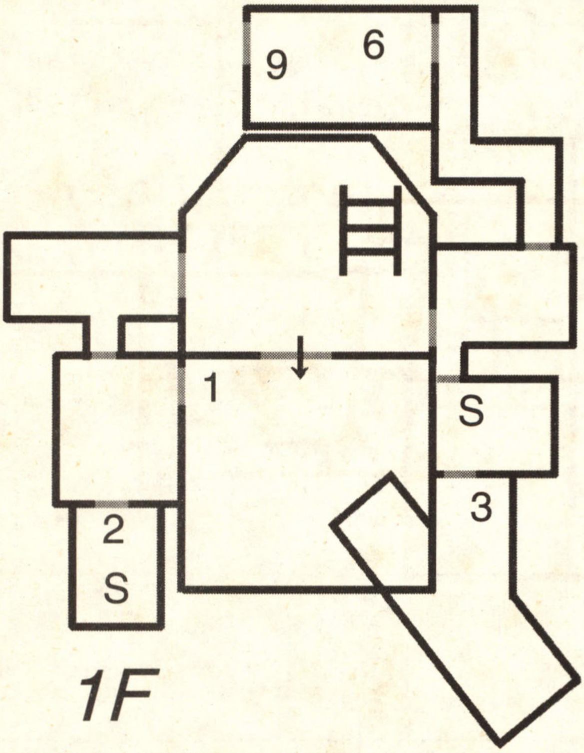
游戏前半完成

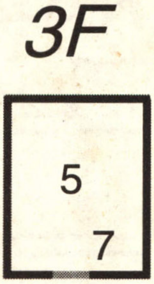
1. 在返回电车的路上会发生地面震动的事件，在驻车场内会有分支出现,这里的选择只会影响到返回地面的地点
2. 选择降下就会进入下水道，而选择爬上则会在另一个地点跌入地下区域之中
3. 如果在记念碑前道路跌入地下之中的话不要理睬敌人的进攻,把两个电源打开则可脱离这里

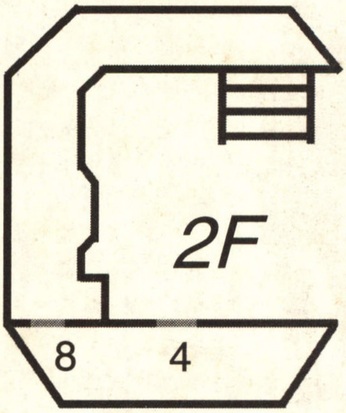


4. 返回电车以后，这时将电线、保险丝及混合机油按此顺序使用,使电车恢复正常使用
(与追迹者交战以后会出现分支，这里的分支不影响情节只影响女主角出现地点)

Clock Tower





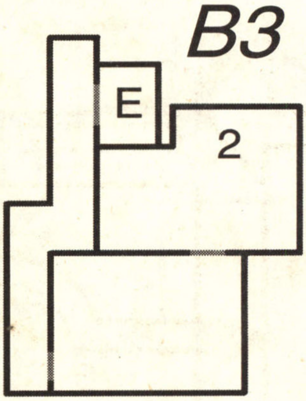


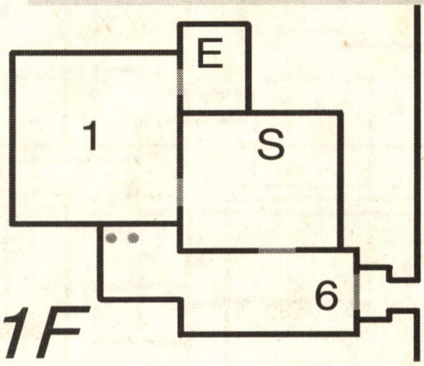
2. 在礼堂中可以获得钟楼的钥匙
3. 在这里的房间中可以得到伸缩梯的钥匙
4. 在第二层的平台上时钟的下方使用伸缩梯的钥匙
5. 在第三层的音乐盒处选择正确的音节输入便可获得重要的道具，用其和之前得到的钟楼的钥匙组合便可以得到刻有纹章的特殊钥匙，之后在大钟发动机的边上可以找到银色的齿轮
6. 返回一层用刻有纹章的特殊钥匙打开绿色的门，进入其中拿出门对面石像手中的宝石，从左往右按照黑曜石、琥珀、水晶的顺序放置可得到金色齿轮
7. 两个齿轮组合后放入发动机中

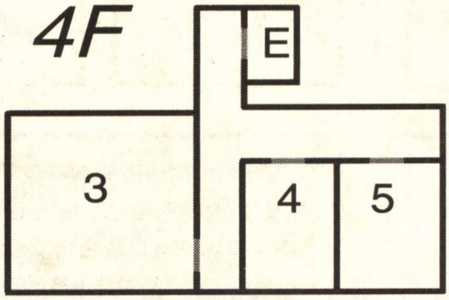
Hospital



1. 在医生的办公室中拿到录有声音的录音机，再到电梯前打开声音辨认装置，利用录音启动电梯
2. B3 中研究室内可以得到培养液，然后通过机械的操作完成培养液的合成
3. 4F 中在资料室可以得到 402 的钥匙
4. 401 中调查死尸可以获得密码
5. 402 室中将梯子移至与 401 室中梯子相对的位置之后输入密码可以得到培养液
6. 两种液体合成后可返回







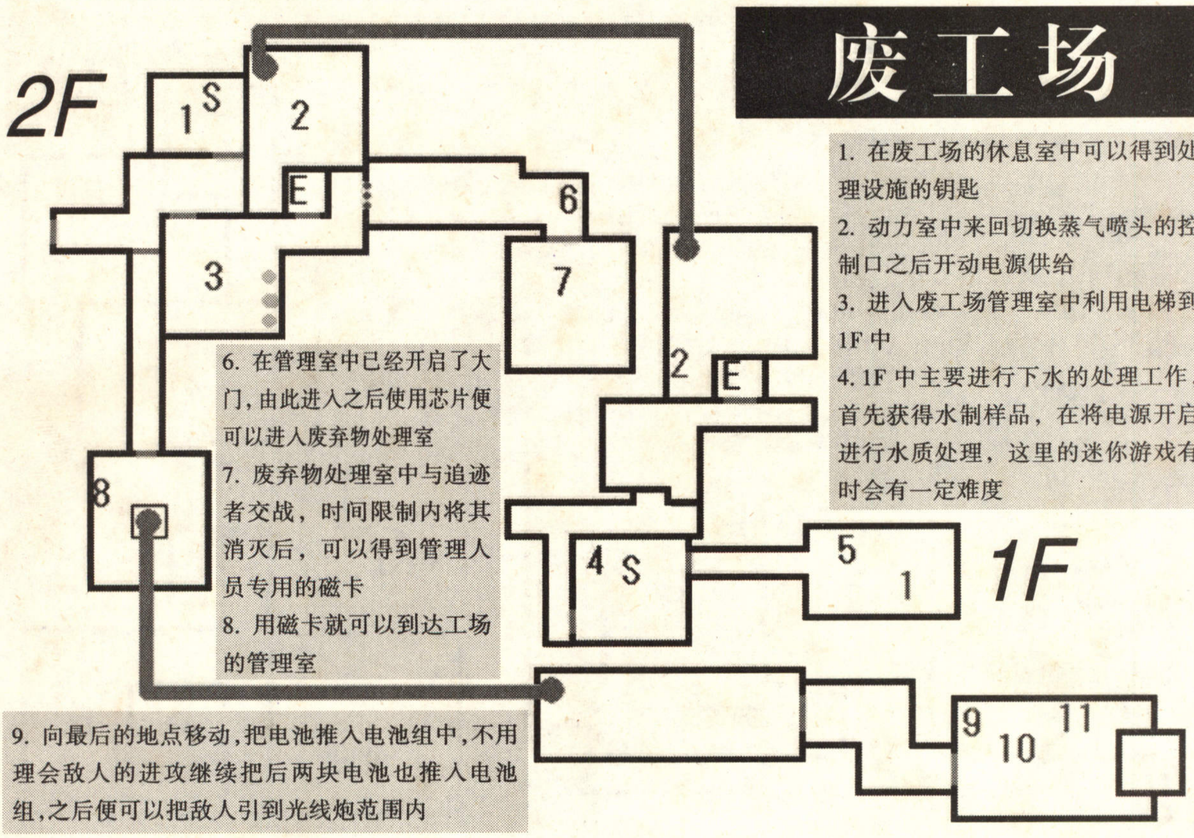
公园 墓场

1. 用曲别针打开值班室的门，在里面可以得到公园园门的钥匙
2. 由公园正门进入，首先向右方没有门的道路前进，在最深处可以从死尸手中得到公园墓场的钥匙，之后就可以返回了
4. 由左侧进入后可以到达喷水池的管理器，选择下方水池内书写的方法排出水池内的水，随后进入内部



5. 由地下通道进入公园的墓场，在内部会到达最深处的小屋，在屋里有各种道具可以获得，壁炉处使用 ZIPPO 之后用撬棒便可
6. 由破碎的墙壁进入作战室，在里面可以获得公园后门的钥匙
7. 在路上，喷水池附近会有大型的 BOSS 出现，移动作战后可以将其击败，随后脱出这一区域
8. 在公园通往废工场的桥上，与追迹者再次相遇，这里的选项不影响情节，只会影响女主人公在废工场内部的出现位置

废 工 场



1. 在废工场的休息室中可以得到处理设施的钥匙
2. 动力室中来回切换蒸气喷头的控制口之后开动电源供给
3. 进入废工场管理室中利用电梯到 1F 中
4. 1F 中主要进行下水的处理工作，首先获得水制样品，在将电源开启进行水质处理，这里的迷你游戏有时会有一定难度

6. 在管理室中已经开启了大门，由此进入之后使用芯片便可以进入废弃物处理室
7. 废弃物处理室中与追迹者交战，时间限制内将其消灭后，可以得到管理人员专用的磁卡
8. 用磁卡就可以到达工场的管理室

9. 向最后的地点移动，把电池推入电池组中，不用理会敌人的进攻继续把后两块电池也推入电池组，之后便可以把敌人引到光线炮范围内

SD 高达 G 世纪 ZERO

完全攻略（下）

责编/DRAGON



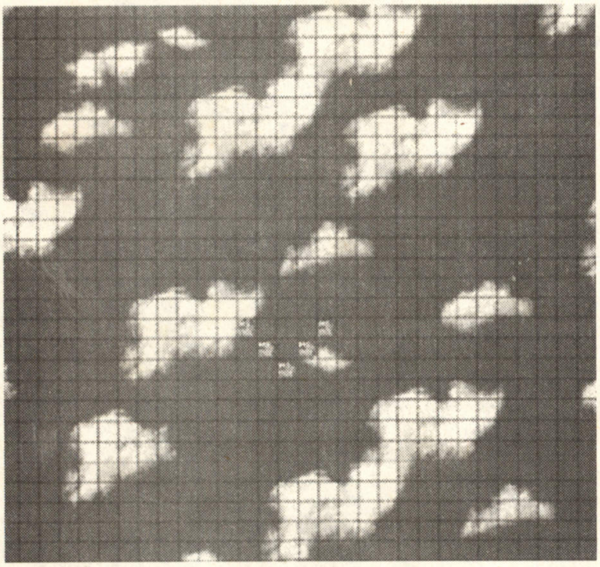
机种:PS 厂商:BANDAI 类型:SLG 媒体:CD－ROM×2

第28话 永远のフォウ ~ダカールの日~(上)

机动战士 Z 高达

出击可能部队数	占领据点	事件 MOVIE	过关后的志愿兵
2	前半…5 后半…3	有	2人

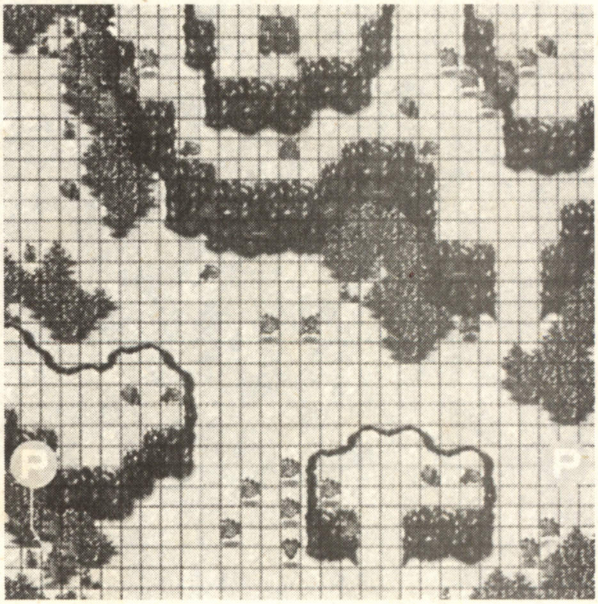
因为有时间限制，因此本关应该带出大量的强力机体,育成 MS 的任务以后再完成吧!



胜利条件:10 回合以内敌军全灭

败北条件:自军全灭　　任务没有完成

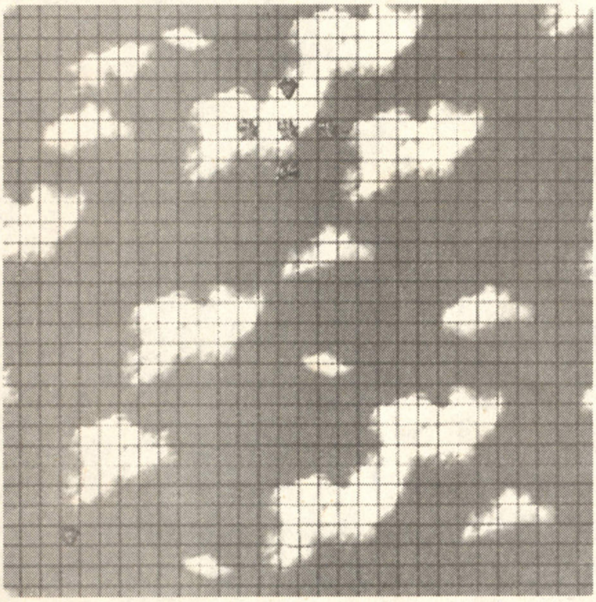
事件发生:カミーユ将ジェリド击破



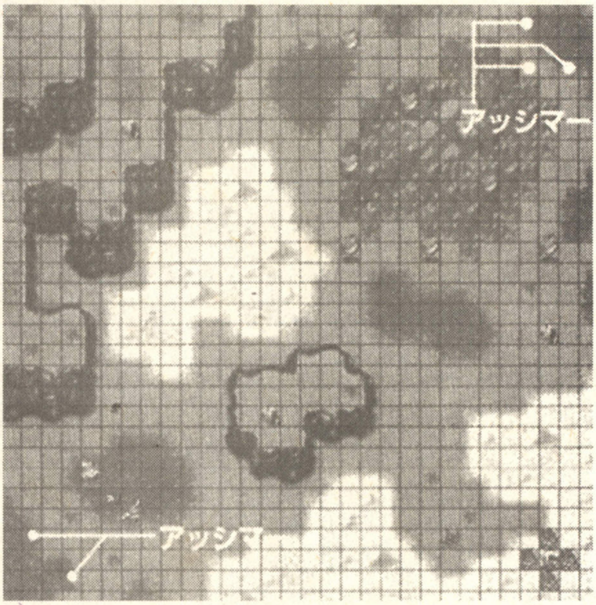
第28话 永远のフォウ ~ダカールの日~(下)

机动战士Z高达

出击可能部队数 2	占领据点 前半…5 后半…3	事件MOVIE 有	过关后的志愿兵 2人



相对前一关来说难易度有所下降，但要小心在天空飞翔的敌人拥有轰炸的能力。



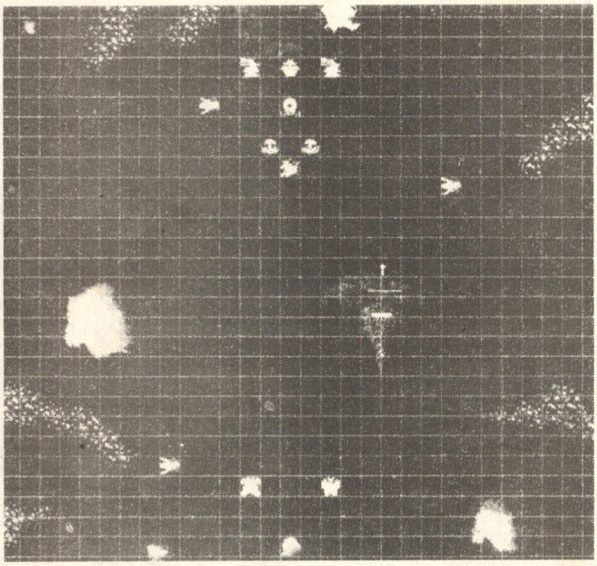
胜利条件:敌军全灭　　エレカ到达议会堂

败北条件:自军大本营被占领　　エレカ被击破

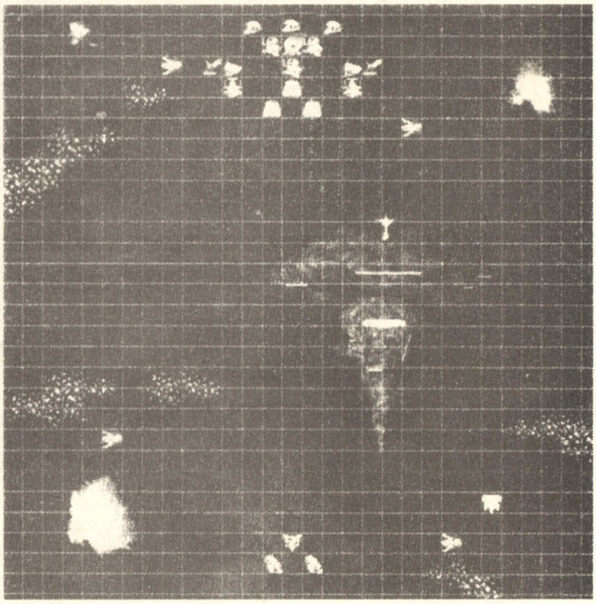
第29话 宇宙を驱ける ~生命散って~(上)

机动战士Z高达

出击可能部队数 3	占领据点 前半…7 后半…8	事件MOVIE 有	过关后的志愿兵 0人



如果想看到Z高达故事的真正结尾，就必须达成事件的发生条件。



胜利条件:敌军全灭　　敌军大本营占领

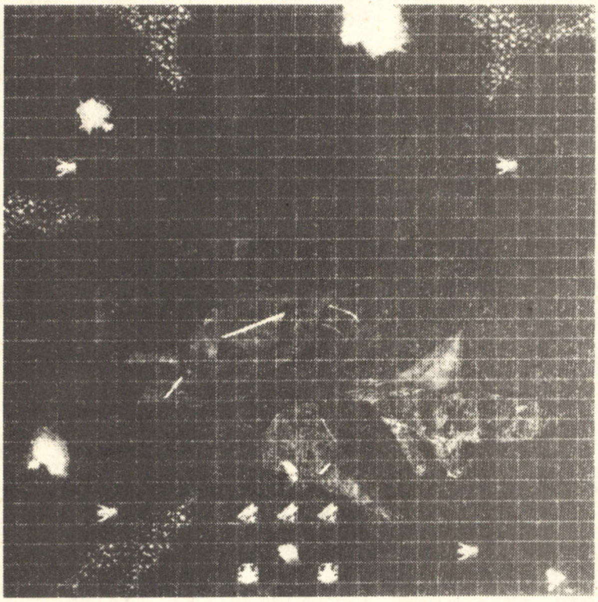
败北条件:自军大本营被占领　　グワダン被击破

事件发生:グワダン HP 50%以下后攻击コロニーレーザー

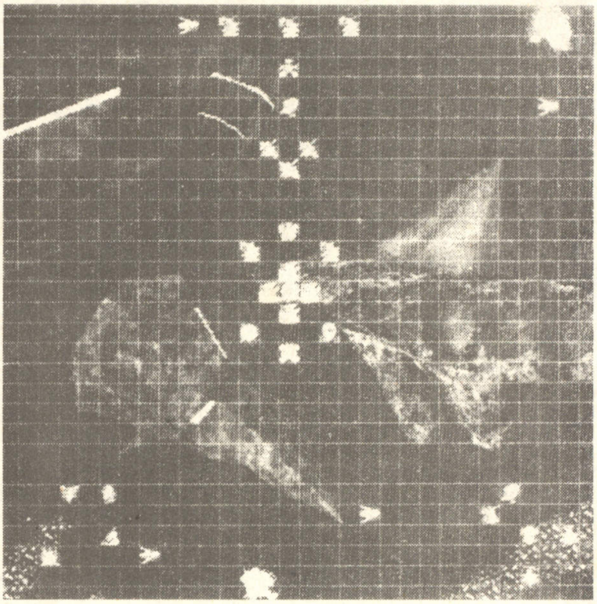
第29话 宇宙を驱ける ~生命散って~(下)

机动战士Z高达

出击可能部队数 3	占领据点 前半…7 后半…8	事件MOVIE 有	过关后的志愿兵 0人



在高达故事中最为惨烈的战役之一，本关可以获得敌方大量新机体。



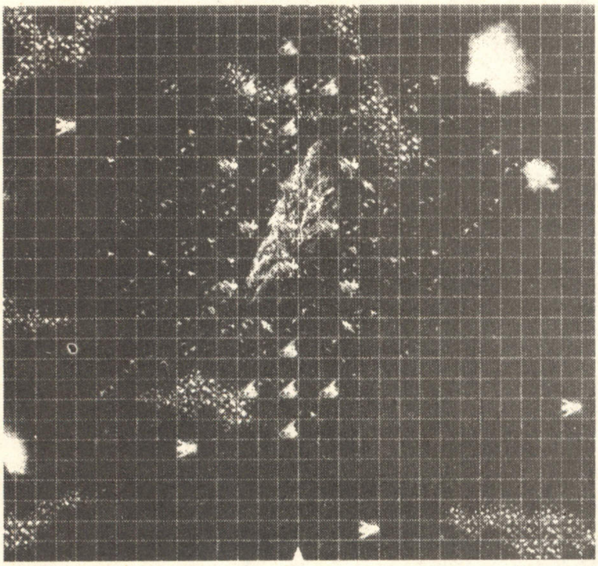
胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军大本营被占领　　卫星炮被破坏

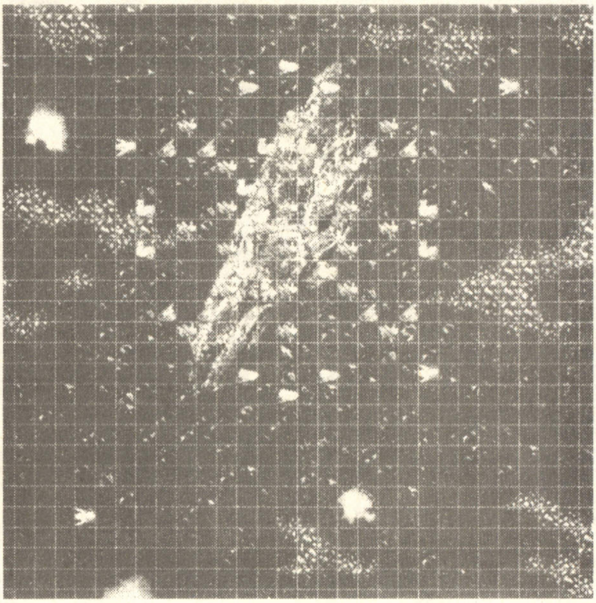
第30话 ペズンの反乱 ~教导团の男たち~(上)

高达大时代

出击可能部队数 2	占领据点 前半…11 后半…14	事件MOVIE 有	过关后的志愿兵 2人



很少登场在游戏中的"高达大时代"的故事，本关敌人众多，可以提升驾驶员的能力。



胜利条件:敌军全灭

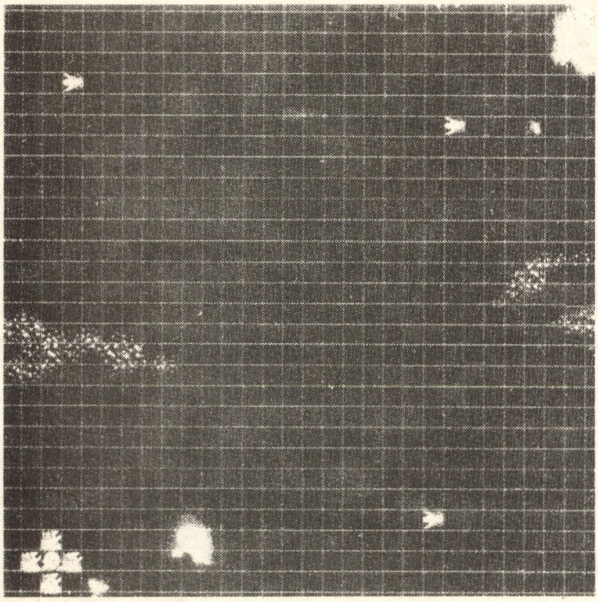
败北条件:自军被全灭

事件发生:ルーツ将SOL破坏

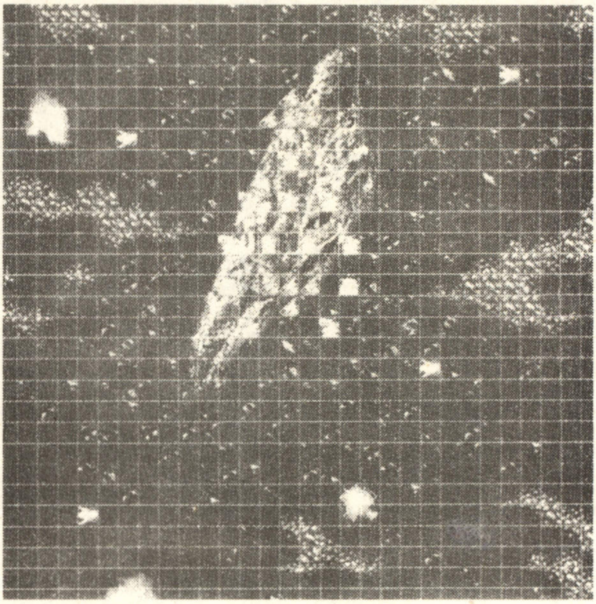
第30话　ペズンの反乱　~教导团の男たち~(下)

高达大时代

出击可能部队数 2	占领据点 前半…11 后半…14	事件 MOVIE 有	过关后的志愿兵 2人



拥有4层地图，这次一定要利用所的机体去拦截逃跑的敌方母舰。



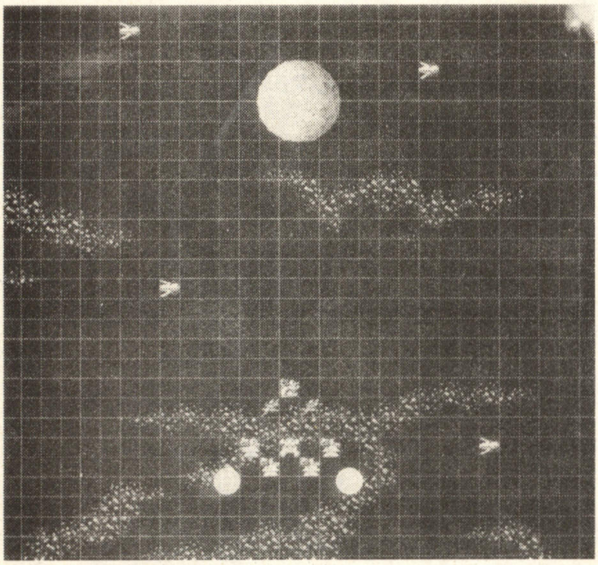
胜利条件:10回合以内敌军全灭

败北条件:自军大本营被占领　　任务失败

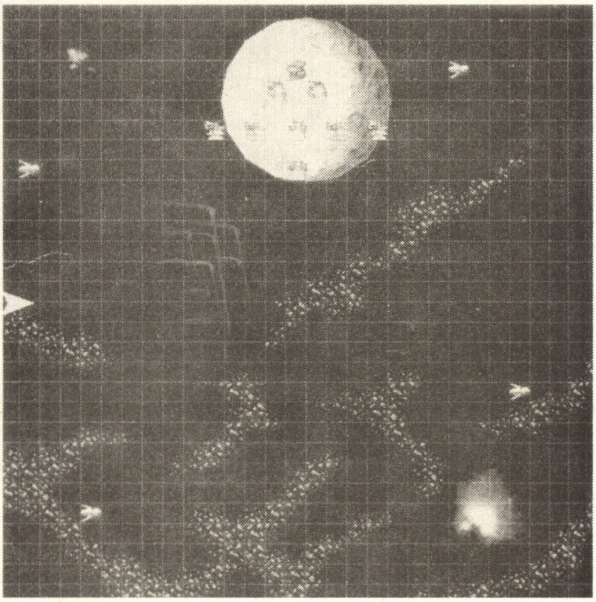
第31话　发端　エアーズの攻防~月面の梦~(上)

高达大时代

出击可能部队数 2	占领据点 宇宙12/月面2	事件 MOVIE 有	过关后的志愿兵 0人



登场的原创部队应在宇宙方面把所有敌人全部肃清以后，再从大气层降入。



胜利条件:敌军全灭

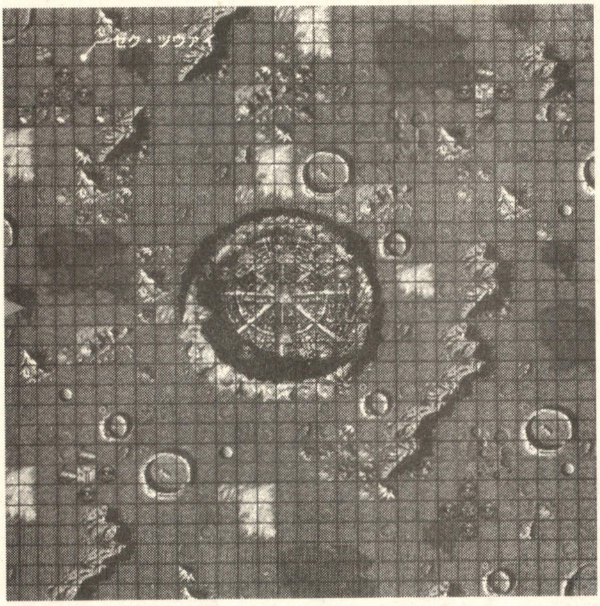
败北条件:自军被全灭

事件发生:ES－S高达攻击对方高达MK－V

第31话 发端 エアーズの攻防~月面の梦~(下)

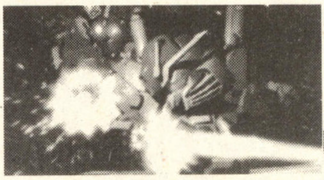
高达大时代

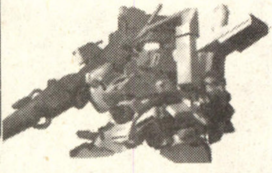
出击可能部队数	占领据点	事件MOVIE	过关后的志愿兵
2	宇宙12/月面2	有	0人



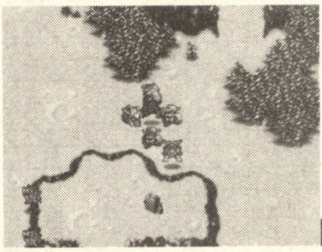
胜利条件:敌军全灭

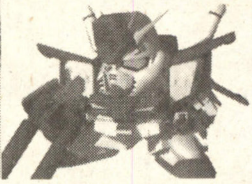
败北条件:自军被全灭

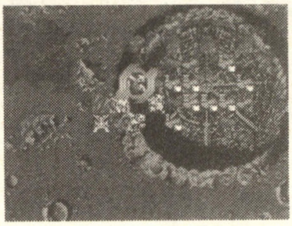




地面的战斗很激烈，不要闯入月面都市。





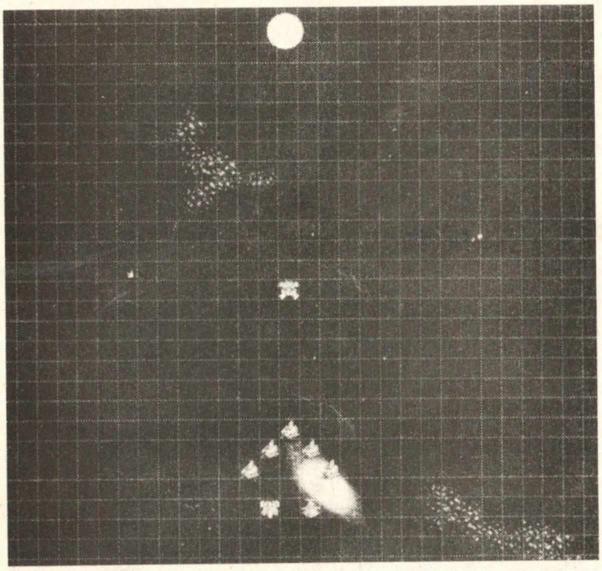




第32话 アース・ライト ~ネオ・ジオンの影~

高达大时代

出击可能部队数	占领据点	事件MOVIE	过关后的志愿兵
1	前半…0 后半…9	有	0人



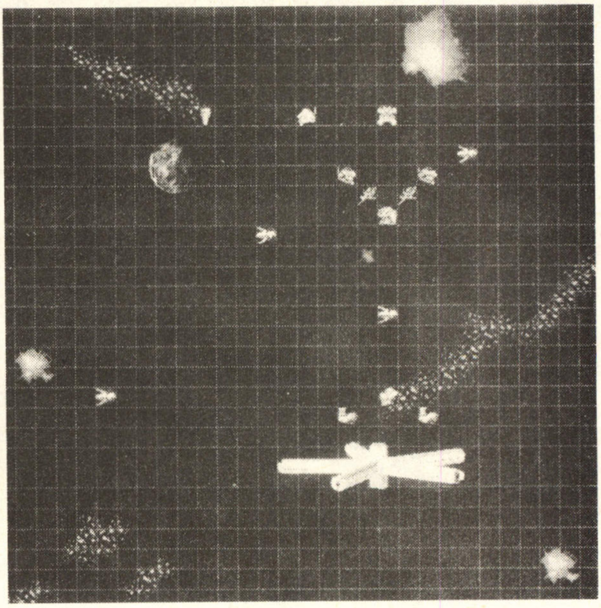
胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军被全灭

事件发生:リウウ将グワレイ击破

胜利条件:敌军全灭

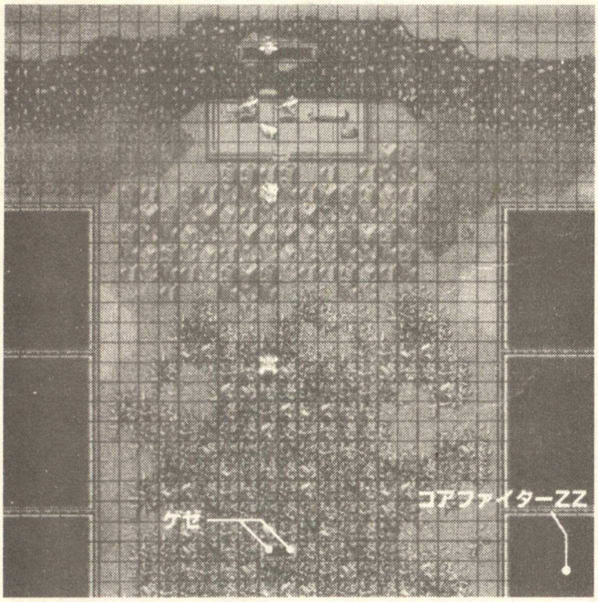
败北条件:自军被全灭　　自军大本营被占领



第33话 シャングリラの少年 ~エンドラの骑士~(上)

机动战士高达ZZ

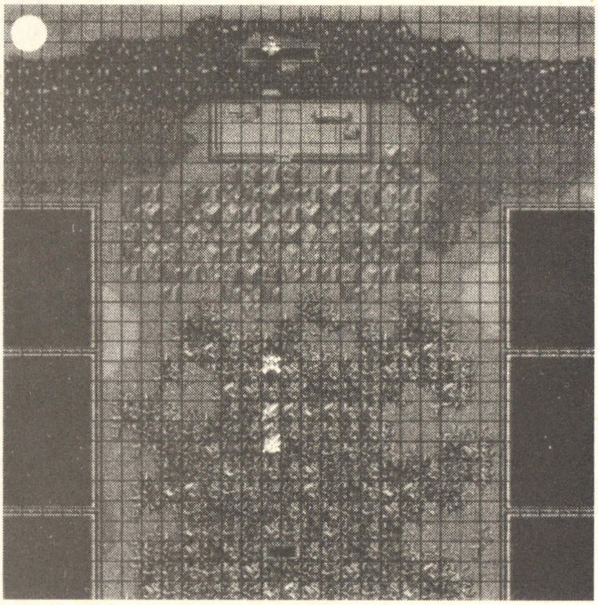
出击可能部队数	占领据点	事件MOVIE	过关后的志愿兵
1	前半/中盘…0 后半…11	无	0人



胜利条件:敌军全灭

败北条件:ジュドー被击破

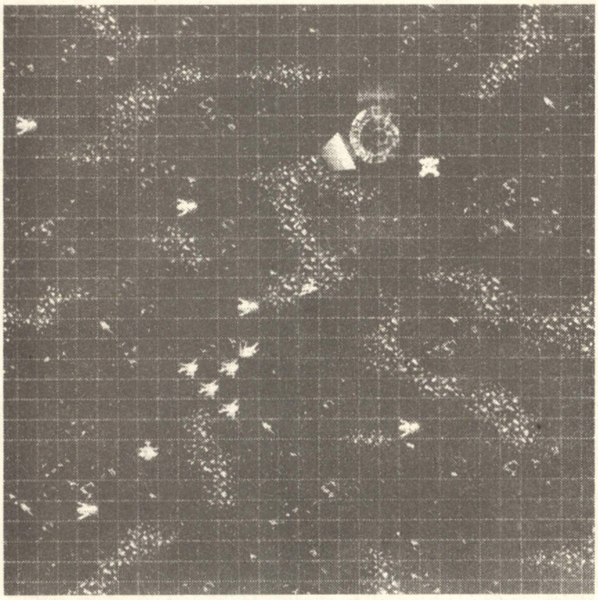
事件发生：一定要把敌方军队中的驾驶员マシュマー驾驶的机体击破



第33话 シャングリラの少年 ~エンドラの骑士~(下)

机动战士高达ZZ

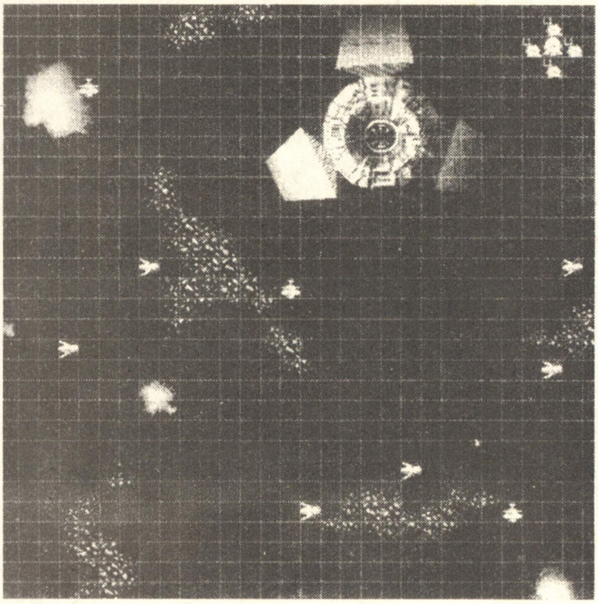
出击可能部队数	占领据点	事件MOVIE	过关后的志愿兵
1	前半/中盘…0 后半…11	无	0人



胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军被全灭　　自军大本营被占领

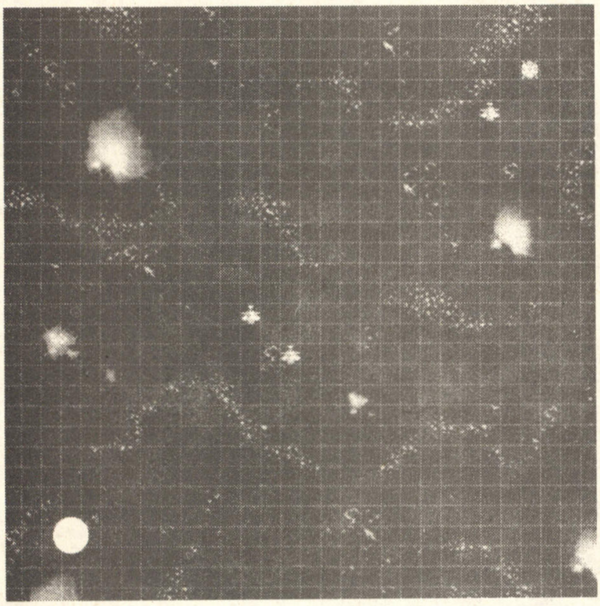
要到达这里的战斗，就必须在前半的事件完成后，再让アーガマ到达宇宙港。



第34话 リイナが消えた ~ハマーンの黑い影~(上)

机动战士高达ZZ

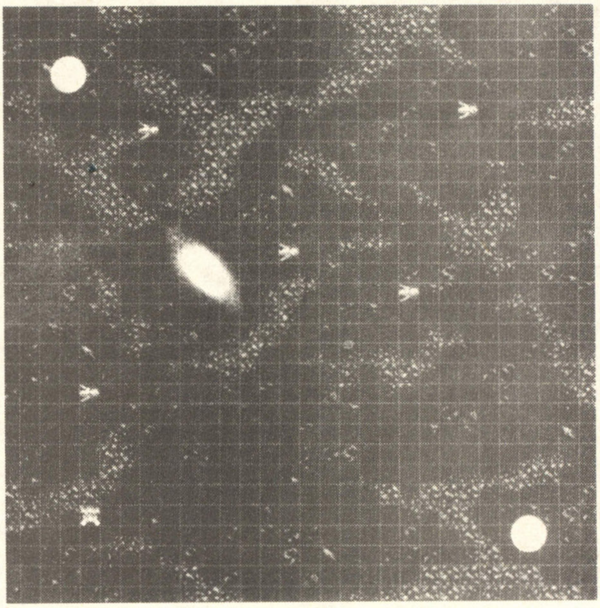
出击可能部队数 1	占领据点 前半…5 后半…11	事件 MOVIE 无	过关后的志愿兵 0人



胜利条件:敌军全灭

败北条件:ラビアンローズ被击破

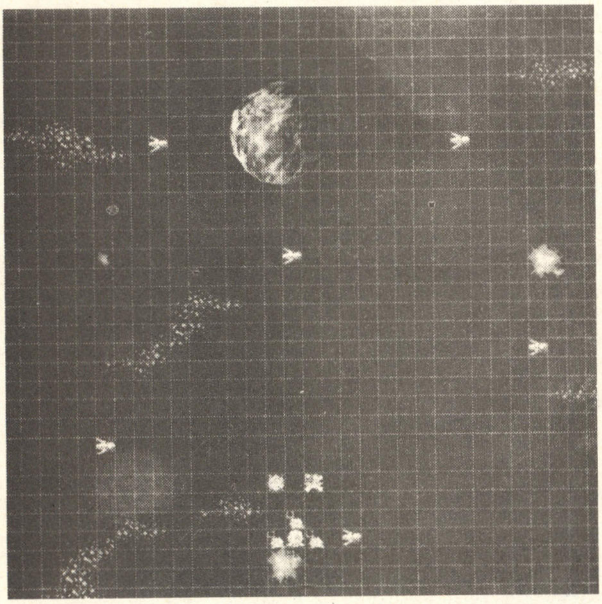
事件发生:己方的シュドー将敌方キャラ搭乘的母舰エンドラ击破



第34话 リイナが消えた ~ハマーンの黑い影~(下)

机动战士高达ZZ

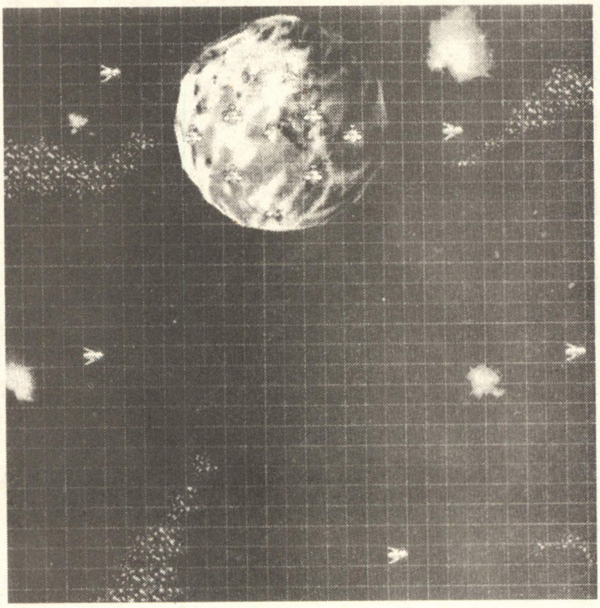
出击可能部队数 1	占领据点 前半…5 后半…11	事件 MOVIE 无	过关后的志愿兵 0人



胜利条件:6合回以内サダラーン击沉(MAP兵器不可)

败北条件:任务失败　自军被全灭　自军大本营被占领

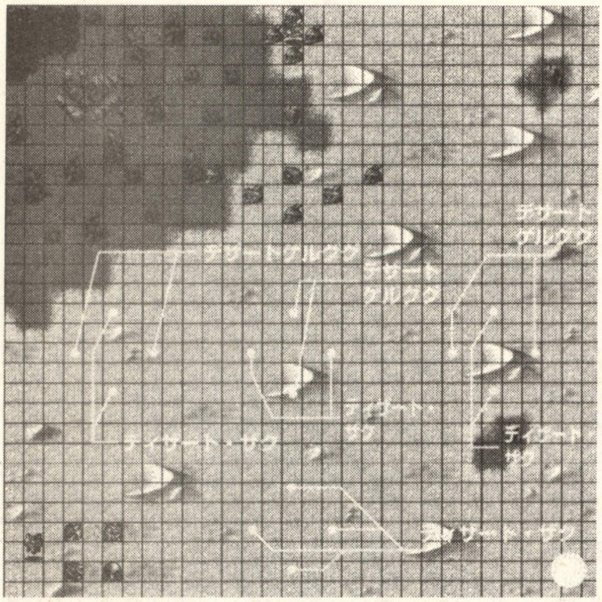
敌方的新母舰拥有强大的火力，尽量一击将其消灭，以免造成很大损失。



第35话 燃える地球 ~ダカールの泪~(上)

机动战士高达 ZZ

出击可能部队数	1	占领据点	前盘…3	事件 MOVIE	无	过关后的志愿兵	0人



胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军被全灭　　ルーの被击破

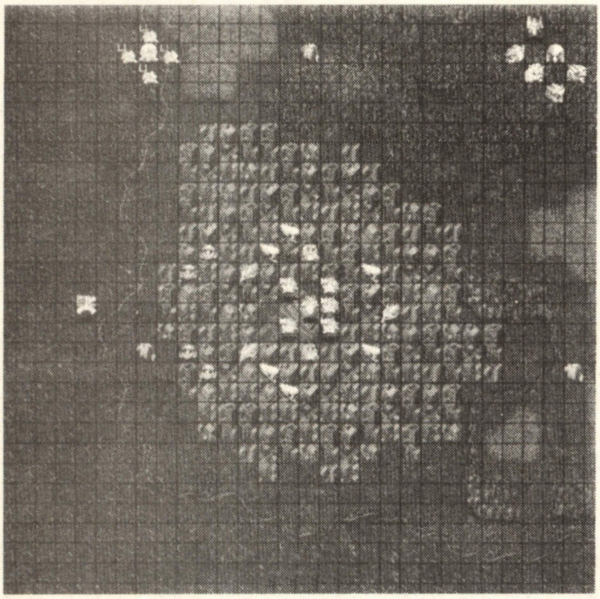
事件发生：己方的シュドー将敌方首领ロンメル击破(MAP 兵器不可)



第35话 燃える地球 ~ダカールの泪~(下)

机动战士高达 ZZ

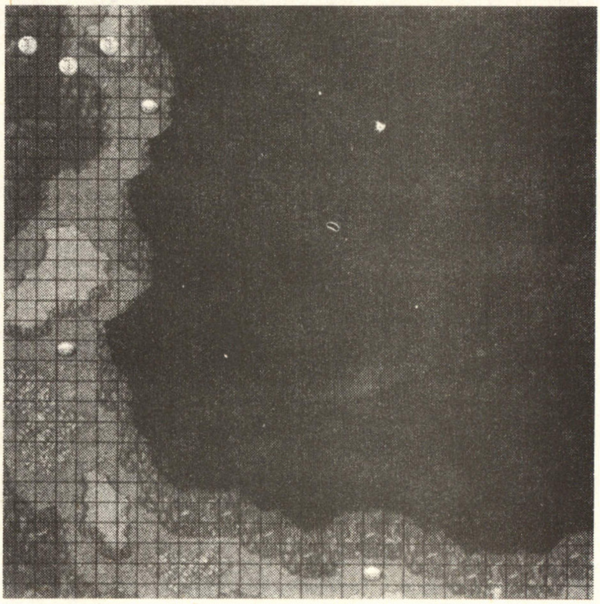
出击可能部队数	1	占领据点	前盘…3	事件 MOVIE	无	过关后的志愿兵	0人



胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军被全灭　　自军大本营被占领

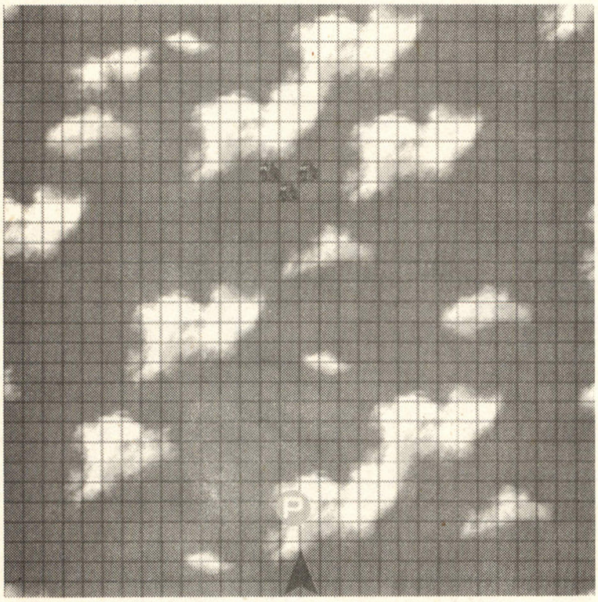
敌军的ハマーン驾驶的母舰回避和攻击能力都很高，先用远程 NT 武器削减其 HP。



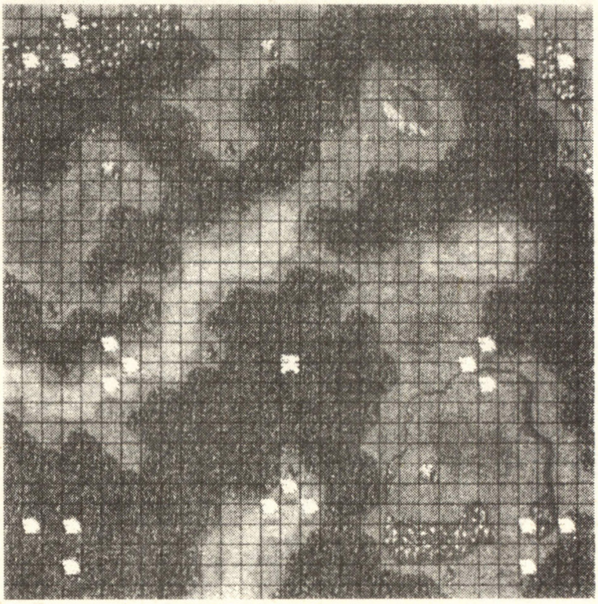
第36话 ダブリンの午后 ~落ちてきた空~(上)

机动战士高达ZZ

出击可能部队数	占领据点	事件MOVIE	过关后的志愿兵
1	前半…3 后半…11	有	0人



事件发生：己方的シュドー将敌方アリアス驾驶的机体バウ击破(MAP 兵器不可)

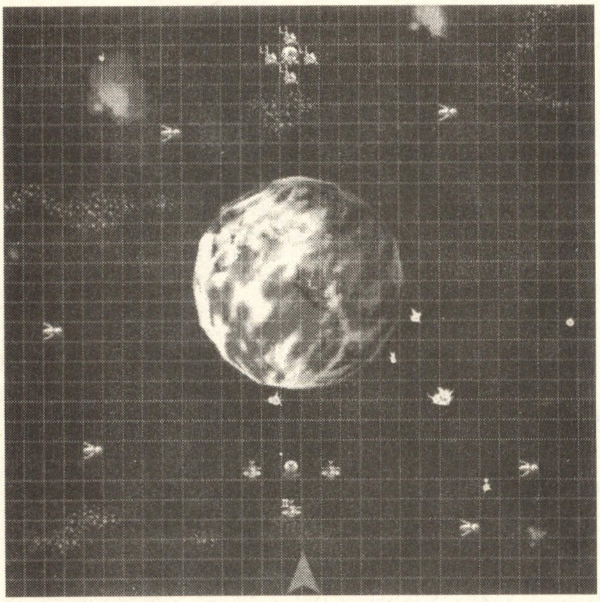


胜利条件：敌军全灭
败北条件：母舰被击沉

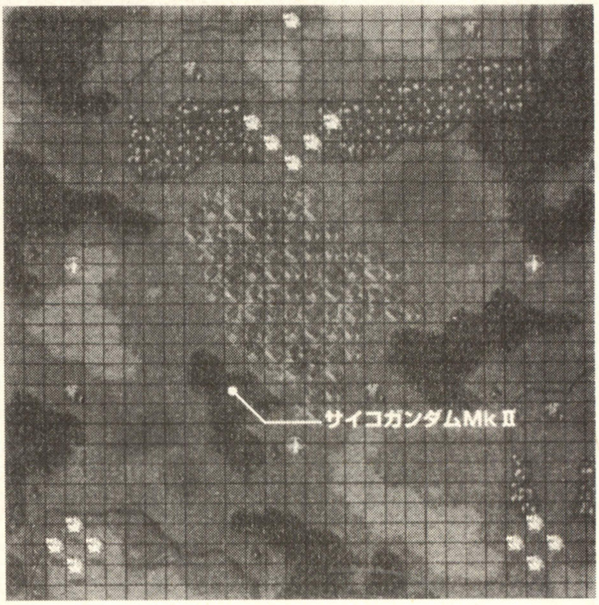
第36话 ダブリンの午后 ~落ちてきた空~(下)

机动战士高达ZZ

出击可能部队数	占领据点	事件MOVIE	过关后的志愿兵
1	前半…3 后半…11	有	0人



要想把宇宙中的敌人全灭再去帮助地面的输送机，就需要输送机分散在各处，不停地进行上下面的翻动。

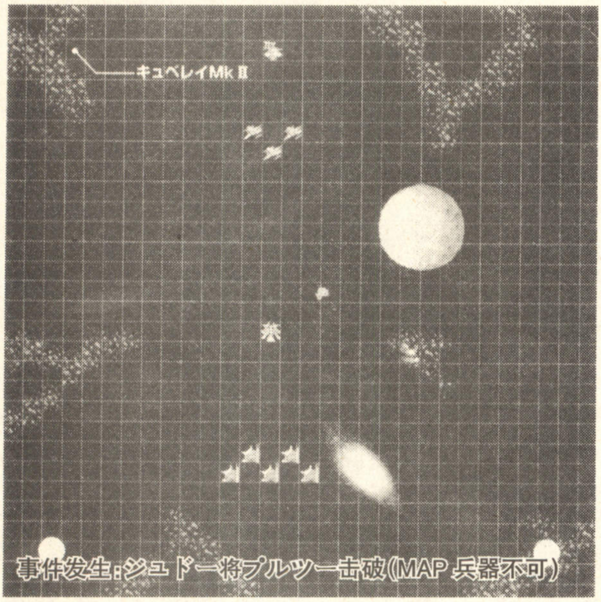


胜利条件：敌军全灭
败北条件：自军被全灭　全部输送机被击坠

第37话 战士再び ~ジオンの血统~

机动战士高达 ZZ

出击可能部队数 1	占领据点 前半…0 后半…9	事件 MOVIE 有	过关后的志愿兵 0人

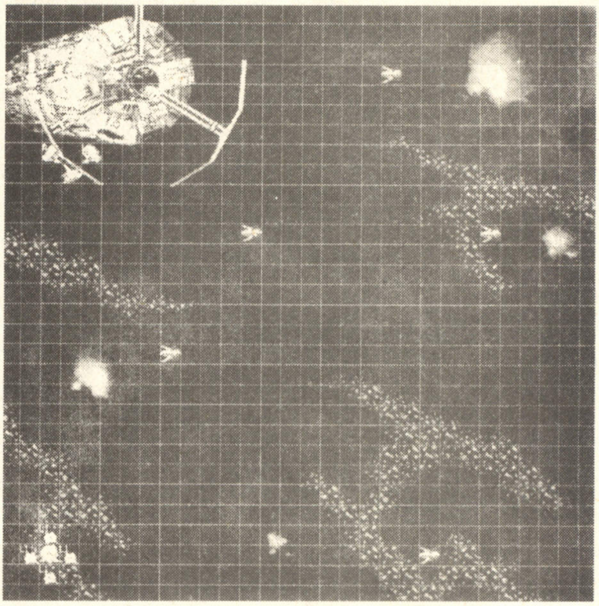


胜利条件:敌军全灭

败北条件:アーガマ被击沉

胜利条件:敌军全灭

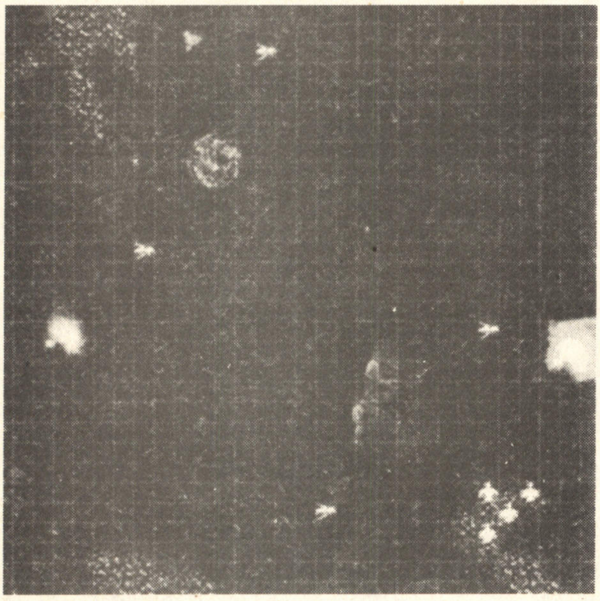
败北条件:自军被全灭　　自军大本营被占领



第38话 天に火を喷くもの ~地球寒冷化作战~(上)

机动战士高达 逆袭的夏亚

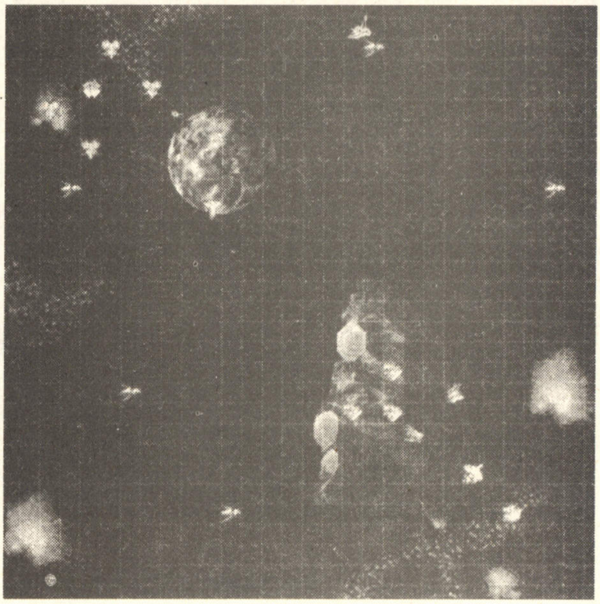
出击可能部队数 1	占领据点 前半…9 后半…9	事件 MOVIE 无	过关后的志愿兵 3人



胜利条件:敌军全灭

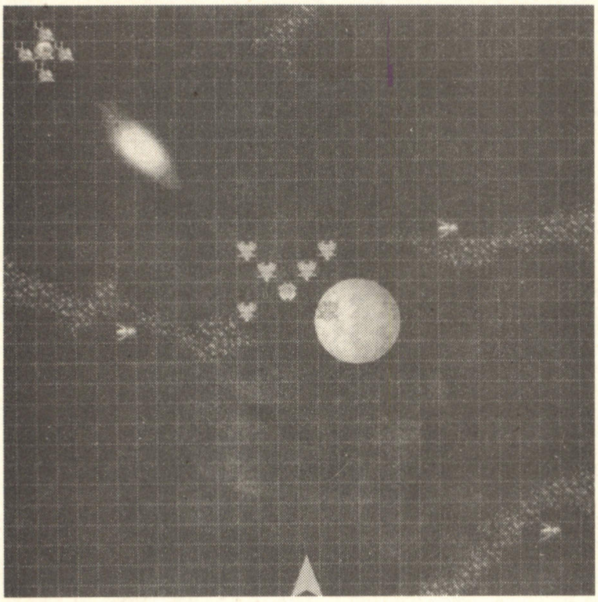
败北条件:天鹿被击沉

事件发生: 自军的アムロ将敌方的统帅シャア所乘座的机体サザビー击破



第38话 天に火を噴くもの ~地球寒冷化作战~(下) 机动战士高达 逆袭的夏亚

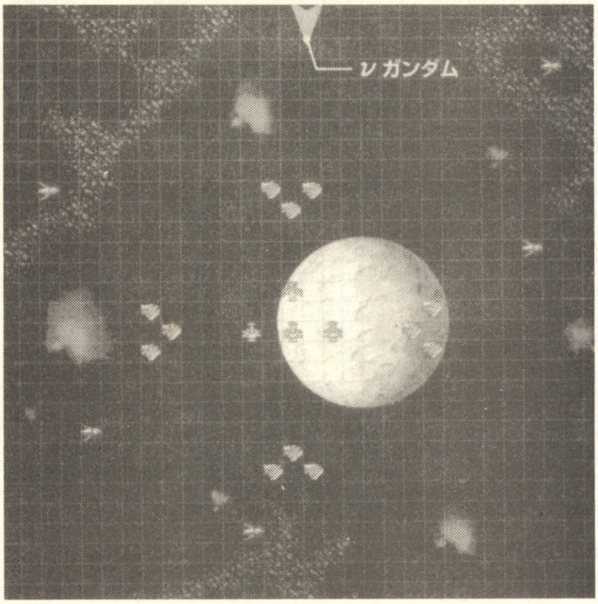
出击可能部队数	占领据点	事件MOVIE	过关后的志愿兵
1	前半…9 后半…9	无	3人



胜利条件:敌军全灭

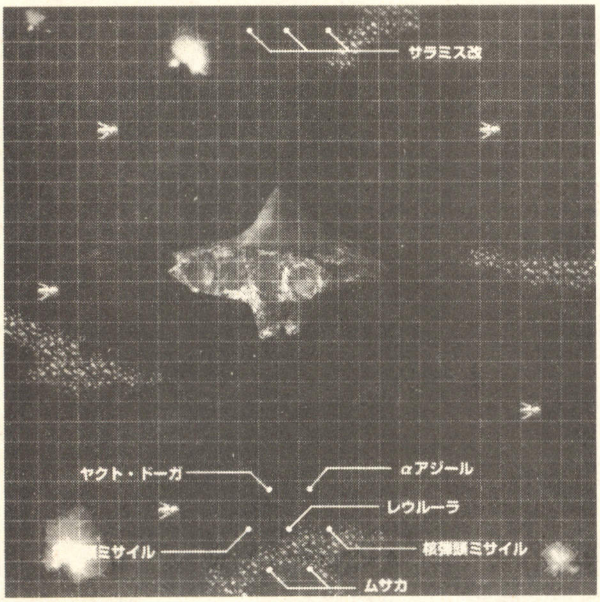
败北条件:自军被全灭　　自军大本营被占领

条件允许的情况下，空余的母舰可以回收敌方大量的机体,这样资金就有了充足的保障。



第39话 忌まわしき记忆と共に ~二人の律动~ 机动战士高达 逆袭的夏亚

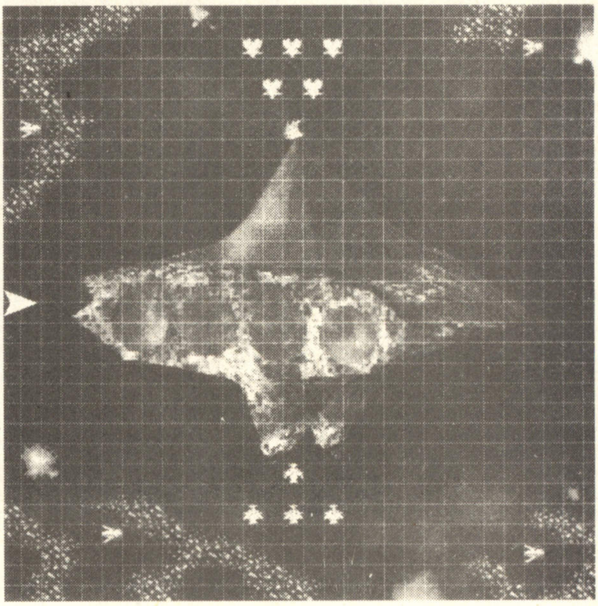
出击可能部队数	占领据点	事件MOVIE	过关后的志愿兵
2	9	有	0人



胜利条件:敌军全灭

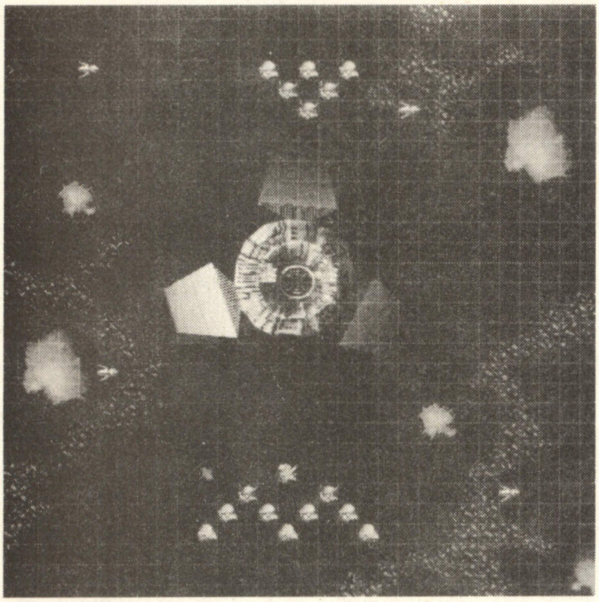
败北条件:自军被全灭

与剧场版的情节完全相同，看过的朋友可以按照原来的情节来进行,经典的对话场面都会出现。



第40话 理想と建国 ~フロンティアⅣ襲击~(上) 机动战士高达 F91

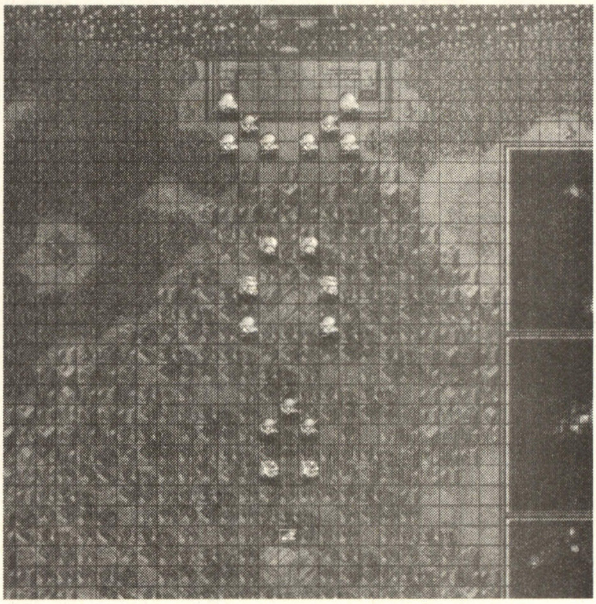
出击可能部队数	1	占领据点	前半…4 后半…5	事件 MOVIE	有	过关后的志愿兵	2人



胜利条件:敌军全灭

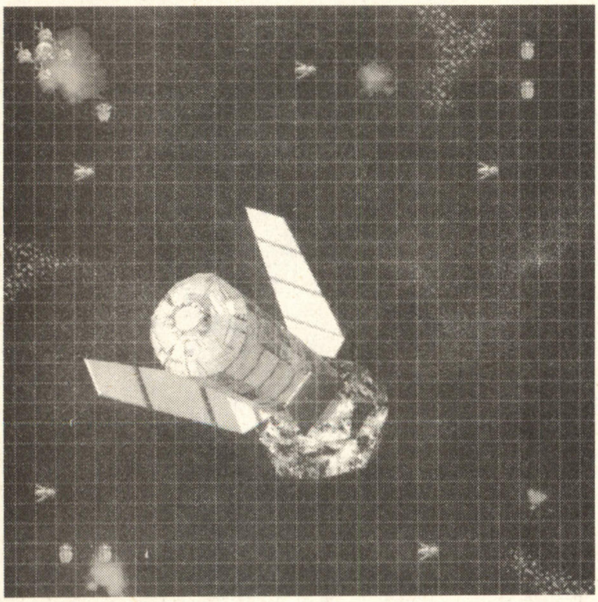
败北条件:ガヴダンク R44 被击破

事件发生:シーブック乘座的ガンタンク R44 进入到宇宙港 1 回合后



第40话 理想と建国 ~フロンティアⅣ襲击~(下) 机动战士高达 F91

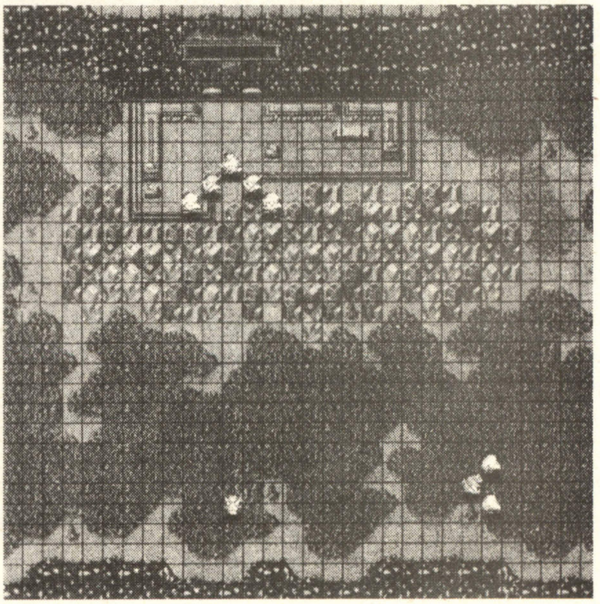
出击可能部队数	1	占领据点	前半…4 后半…5	事件 MOVIE	有	过关后的志愿兵	2人



胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军大本营被占领　　レアリー被击破

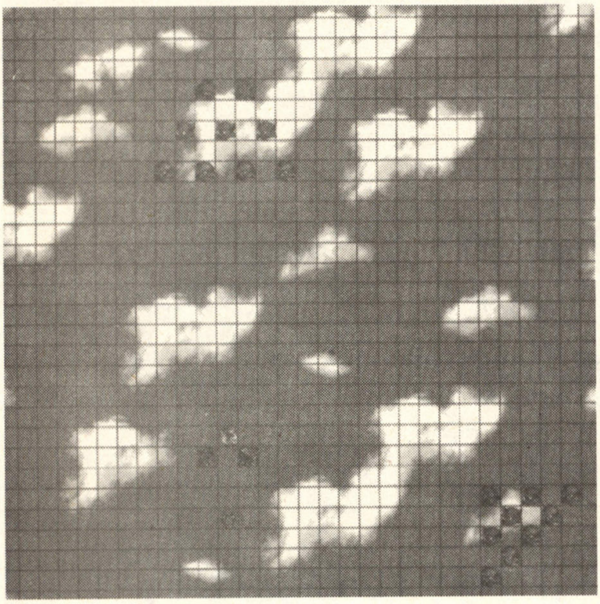
完全忠实于原著，达到超强气的 F91，在战斗画面中会出现经典的残像(SRW 中为分身的特技)。



第40话 铁假面 ~ラフレシア・プロジェクト~(上)

机动战士高达 F91

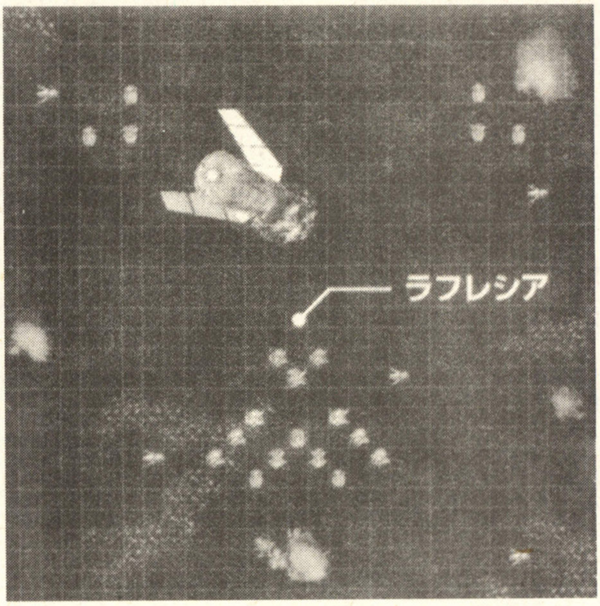
出击可能部队数	1	占领据点	前半…0 后半…5	事件 MOVIE	有	过关后的志愿兵	0人



胜利条件:敌军全灭

败北条件:自军被全灭

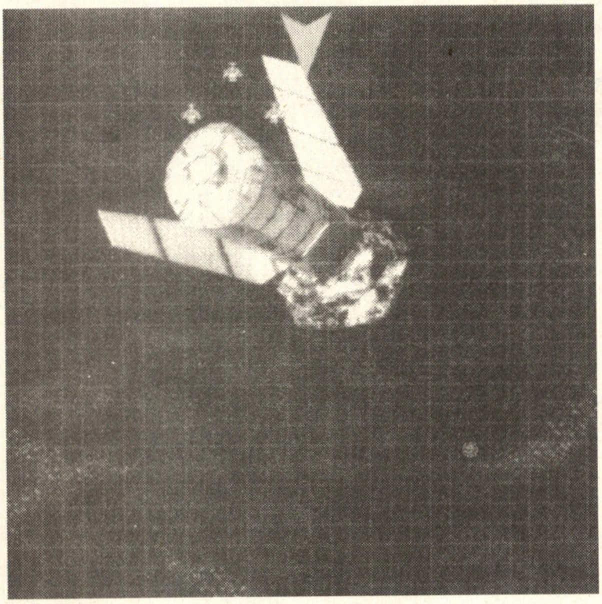
事件发生：己方的シーブック与敌方的ベラ进行对决(MAP 兵器使用不可)



第40话 铁假面 ~ラフレシア・プロジェクト~(下)

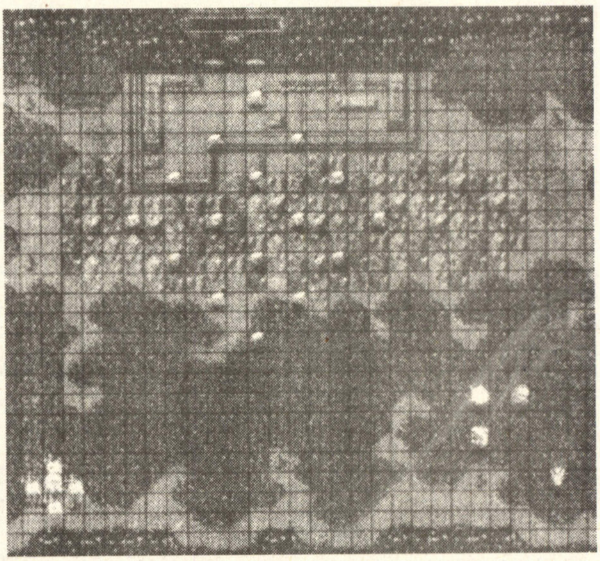
机动战士高达 F91

出击可能部队数	1	占领据点	前半…0 后半…5	事件 MOVIE	有	过关后的志愿兵	0人



胜利条件:敌军全灭　敌军大本营被占领

败北条件:自军大本营被占领　　自军被全灭



因为版面的限制，本次的地图只能刊登到第 41 话，特此向大家致歉，以后的胜利条件以及事件发生请参阅每关游戏中的说明。 *DRAGON*

SD GUNDAM GGENERATION－0 志愿兵完全情报

以下将公布游戏中所有志愿兵的详细资料，志愿兵被分为两类，NEW TYPE 类与 OLD TYPE 类，两类士兵中，NEW TYPE 类的成长素质很高，有许多初始能力很低的 NEW TYPE 如果善加成长将会成为志愿兵中最强的角色。

OLD TYPE

名称	性格	MP	EX	近距	远距	回避	通信	操纵	整备	魅力	指挥
アキラ＝ホンゴウ	强气	330	300	13	16	11	1	1	1	8	3
アル＝アルハザット	普通	320	290	14	14	8	2	3	3	5	5
ウッヒ＝ミュラ－	普通	330	310	13	8	13	3	9	3	8	3
エルンスト＝イェ－ガ－	普通	410	430	25	25	25	1	1	3	9	6
エイブラット＝ラムザット	激情	280	200	18	14	9	2	2	5	7	2
ガイ	冷静	340	320	13	9	18	1	3	3	6	4
グレッグ＝マイン	强气	290	230	15	16	12	1	2	4	4	1
ケイ＝ニムロッド	激情	340	310	20	20	8	1	4	9	8	1
コルト＝ロングショット	激情	250	200	6	13	14	1	3	2	2	1
ジェシカ＝ラング	强气	350	330	5	5	10	3	3	4	8	2
シェルド＝フォ－リ－	弱气	310	270	10	10	10	1	1	5	6	1
スタン＝ブル－ディ	普通	300	250	9	9	10	1	4	6	6	3
ゼノン＝ティゲ－ル	普通	390	400	12	12	10	3	5	3	14	6
ゼフィ－ル＝グラ－ド	强气	370	370	15	11	11	2	2	2	12	4
ダイス＝ロックリ－	弱气	290	230	13	11	9	3	3	9	7	3
ディライア＝クロウ	冷静	350	340	196	19	3	5	5	5	7	2
ドク＝ダ－ム	激情	280	200	19	19	6	1	1	2	1	1
トニ－＝ジ－ン	普通	330	300	8	8	10	3	3	1	12	2
ニ－ドル	强气	320	280	14	14	13	1	2	6	2	1
ニ－ル＝ザム	弱气	310	260	8	12	9	2	2	2	5	3
ニキ＝テイラ－	冷静	390	400	10	10	15	4	2	3	9	5
ネリィ＝オルソン	激情	330	310	6	16	14	4	4	5	9	2
ノ－ラン＝ミリガン	激情	330	300	6	7	5	2	1	－	1	13
ハワ－ド＝レクスラ－	冷静	390	400	11	13	12	7	11	7	7	7
バイス＝シュ－ト	普通	320	290	13	12	13	3	3	6	6	3
ハルト＝ランガ－	普通	320	290	11	11	15	1	7	3	6	3
ビリ－＝ブレイズ	强气	300	230	7	7	12	1	4	1	3	2
ブラッド	冷静	260	200	9	9	1	1	1	3	4	1
フェイ＝シ－ファン	弱气	350	330	12	12	12	7	1	1	10	1
ブランド＝フリ－ズ	激情	350	340	7	11	16	8	2	1	8	4
フレイ＝リ－ゼシュタイン	普通	330	300	10	10	17	6	2	1	7	3
フロ－レンス＝キリシマ	弱气	450	480	6	6	24	8	9	8	11	6
ベイツ＝ガラット	强气	290	240	15	15	17	2	3	2	5	1
マリア＝オ－ウェンス	激情	360	350	10	10	16	7	4	7	8	2
ミリアム＝エリン	弱气	370	370	16	6	6	6	3	2	12	1
ライル＝コ－ンズ	弱气	310	370	7	14	13	3	2	10	2	1
ラナロウ＝シェイド	强气	410	440	13	13	15	1	3	4	10	4
ラビニア＝クオ－ツ	强气	350	330	11	11	8	4	6	1	8	5
レイチェル＝ランサム	普通	430	460	11	11	14	6	6	1	14	2

NEW TYPE

名称	性格	MP	EX	近距	远距	回避	NT	通信	操纵	整备	魅力	指挥
イワン=イワノフ	弱气	240	200	1	1	1	5	1	1	1	1	1
エリス=クロード	冷静	400	500	1	1	1	1	1	1	1	1	1
クレア=ヒースロー	普通	420	450	14	18	20	1	7	2	2	14	1
ジェナス=リアム	强气	370	370	16	7	11	1	9	1	1	13	2
パティ=ソープ	激情	340	320	6	6	8	1	10	1	1	14	1
マーク=ギルダ	冷静	380	450	5	5	2	1	1	3	2	13	3
ルロイ=ギリアム	弱气	380	390	17	17	18	1	8	9	8	8	2
ルナ=シーン	普通	390	410	14	12	19	1	6	9	3	7	3

SD GUNDAM GGENERATION－0 全部配件揭密

作品中与前作相同也有大量的配件可供选择，以下将介绍本作中出现的所有配件以及它们的作用，希望能帮助玩家，在作战中将配件的实力得以完全应用。

ブースター
推进出力上升，移动力小 UP(＋2)

メガブースター
推进出力上升，移动力大 UP(＋4)

ハイブリッドデュアルセンサー
机体性能上升，PA 能力上升

マグネットコーティング
机体性能上升，PD 能力上升

ALICE
机体反应性能上升，PA 和 PD 都可以小幅度上升

バイオコンピューター
机体反应性能上升，PA 和 PD 都可以大幅度上升

サイコ・コントロールシステム
念动浮游炮的能力上升，NTLV 小幅度上升

バイオ・コントロールシステム
念动浮游炮的能力上升，NTLV 中幅度上升

サイコフレーム
念动浮游炮的能力上升，NTLV 大幅度上升

ガンダリウムα
机体装甲强度上升，机体防御力小幅度上升

ガンダリウムβ
机体装甲强度上升，机体防御力中幅度上升

ガンダリウムγ
机体装甲强度上升，机体防御力大幅度上升

ガンダニュウム合金
机体装甲强度上升，机体防御力特大幅度上升

耐ビームコーティング
对光线武器防御力上升，BEAM1 伤害半减・BEAM2 不变

Iフィールド
对光线武器防御力上升，BEAM1 无效・BEAM2 伤害半减

オーバーロードチップ
防御念动浮游兵器的能力小幅度上升

EXAM システム
防御念动浮游兵器的能力中幅度上升

ダミー机能
ダミーバルーン射出可能

Eパック
高功率发动机，机体消费 EN 小幅度减少

エネルギーCAP
高功率发动机，机体消费 EN 大幅度减少

バリア・コーティング
MAP 兵器无效，但只能起 1 回效果

ビームフラッグ
通信部件，可以使队长机的指挥值上升

リングーサイコミュ
NT 或强化人间使用念动浮游系兵器时，感情的变化缓和

DG 细胞
自我恢复机能，1 回合 HP 10%恢复

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体开发表

此系列作品最吸引人之处莫过于机体的开发与设计，下面将会是本作中所有机体的开发表，但因排版的关系，机体并不是按照年代的顺序来放置的，特此说明。

战斗机（连邦）

ドラゴン・フライ→ディッシュ连络机→フライ・マンタ↔ドン・エスカルゴ↔デプ・ロック→フライマンタ
↕
TIN コッド↔セイバーフィッシュ↔トリアーエズ FF－4
↕
コア・ファイター↔コア・ブースター↔コア・イージー↔ワイバーン
↕
G・ファイター↔G ディフェンサー→メガライダ

ボール系

先行量产型ボール↔ボール↔ボール改修型↔先行量产型ボール

ガンイージ系

ガンイージ↔ガンブラスタ

ジム系

ジム・トレーナ
↕
ザニー→ジム←→ジムコマンド←→ジム改←→パワードジム←→ジムⅡ←→ネモ←→ネロ←→ネロ・トレーナ
↕
EWAC ネロ
ネモⅢ
ジムⅢ↔ヌーベルジムⅢ
ジムⅢ↔ヌーベルジムⅢ
ジムカスタム↔ジムクゥエル
寒冷地专用ジム
デザートジム↔陆战型ジム↔陆战型ガンダム⇒
↕
GM スナイパー↔ジムスナイパーカスタム↔ジムスナイパーⅡ→ジムコマンド⇒
ジムライトアーマー↔RX－81 ライトアーマー→RX－81 スタンダード→ガンダム⇒
ザク I⇒

ラフレシア系

エビル・ドーガ↔ラフレシア

ガリクソン系

ガリクソン↔战斗バイク乙タイプ
↕
战斗バイク甲タイプ

ドッゴーラ系

ビルケナウ↔ドッゴーラ（青）

ガンタンク系

ホバートラック↔61 式战车↔ガンタンク↔ガンタンクⅡ
量产型ガンタンク
ガンタンク R44

ガンタンク系

ガンキャノン系
ジム⇒
↑
ジムキャノン↔ジムキャノンⅡ↔ガンキャノン↔ガンキャノン重装型
ガンキャノン↔ガンキャノンⅡ
↕
量产型ガンキャノン
プロトタイプガンダム

ガンダム系

プロトタイプガンダム↔ガンダム↔ガンダム MkⅡ↔ガンダム MkⅢ↔ガンダム MkⅣ↔ガンダム MkⅤ↔プロトタイプサイコガンダム
FA ガンダム MkⅢ
FA ガンダム MkⅡ
バーザム↔ゼク・アイン↔ゼク・ツヴァイ
G－3 ガンダム↔ガンダム NT1→ガンダム NT1－FA→ガンダム
ヘビーガンダム↔FA ガンダム↔パーフェクトガンダム
陆战型ガンダム↔Ez－8
↕
陆战型ジム
ガンダムピクシー→ガンダム
陆战型ガンダム

ビグロ系

ザクレロ↔ビグロ↔ビグロマイヤー↔ヴァル・ヴァロ

アッガイ系

アッガイ↔アッグ↔キャトル↔ゲゼ
↕
ジュアッグ
アッグガイ

ザクⅡF型系·ザクⅡJ型系

ザク I↔ザクⅡF 型↔ザクⅡ改
↕
高机动型ザクⅡ↔ザクマインレイヤー↔ザクフリッパー↔ザク强行侦察型→ザクⅡF 型⇒
ザクⅡJ 型⇒
ゲルググ⇒

ザク I↔ザクⅡJ 型↔ザクⅡ改
↕
高机动试作机↔グフ↔B3 グフ
↕
グフ重装型
グフ飞行试验型→グフフライトタイプ→グフ
↕
ドム⇒

RF ドム系

RF ドム↔RF デザートドム

ゲドラフ系

ゲドラフ↔ブルッケング

ドップ系

战斗ヘリコプター↔ドップ↔ルッグン↔战斗ヘリコプタ

マゼラ・アタック系

マゼラ・アタック↔ギガン→ザメル（end）

Zガンダム系及派生系

プロトZガンダム→Zガンダム↔Zプラス A 型
↕
Zプラス C 型↔ZⅡ↔リ・ガズィ↔リ・ガズィ・カスタム
量产型Zガンダム
メタス↔メタス改
百式→ガンダム MkⅢ
↕
百式改↔FA 百式改
↕
量产型百式改
陆战用百式改

ジ・O系

メッサーラ↔パラスーアテネ↔ジ・O↔タイタニア
↕
ポリノーク・サマーン↔ジ・O↔タイタニア

ハイザック系

アクトザク↔ハイザック↔ホビーハイザック
↕
ハイザックカスタム
マラサイ

ドム系

ドム↔リック・ドム→リック・ドムⅡ→ドム
↕
ベズン・ドワッジ
↕
トロピカルドム↔ドム・ドローベン↔ドワッジ↔ドワッジ改

ゲルググ系

高机动型ザクⅡ
↕
ゲルググ↔高机动型ゲルググ↔ゲルググM←ゲルググJ→ゲルググ
↕ デザ トゲルググ
ガルバルディα↔ギャン↔ギャン改↔Rジャジャ
↕
ガルバルディβ→ガズアル↔ガズエル→ガルバルディβ

GP系

GP01↔GP01－Fb
↓
GP02↔GP02A→GP01
↓
GP03－S↔GP03－D
GP04G(end)

サイコガンダム系

プロトタイプサイコガンダム↔サイコガンダム↔サイコガンダムMkⅡ↔サイコガンダムMkⅢ
↕
量产型サイコガンダム

ZZガンダム系

プロトタイプZZガンダム↔ZZガンダム→ZZガンダム－FA↔FAZZ
↕
量产型ZZガンダム
Sガンダム↔Ex－Sガンダム
↕
Sガンダム(ブースターモード)

水中MS系(ジオン)

ザクマリン↔ザクダイバー↔ザクマリナー
↕
水中实验机↔ゴッグ↔ハイゴッグ↔カプール
↕
ズゴック↔ズゴックE
↕
ゾゴック ⟷ ゾック

ジェガン系

ジェガン↔ジェガンBタイプ↔ヘビーガン↔ハーディガン↔Gキャノン↔Gキャノンマグナ
↕
ジェムズガン↔ジャベリン
ヘビーガン(マケドニア仕样)
ジェガン重装型↔スタークジェガン

νガンダム系

νガンダム↔Hiνガンダム
↑ ↓
νガンダムHWS
量产型νガンダム

F91系

ガンダムF90↔ガンダムF90Ⅱ↔ガンダムF91↔シルエットガンダム↔シルエットガンダム改↔ネオガンダム
↕
クラスターガンダム

Vガンダム系

Vガンダム↔V2ガンダム↔V2アサルトバスター

ジッコ系

ジッコ↔ガトル

イフリート系

イフリート↔イフリート改

リックディアス系

プロトタイプリックディアス↔リックディアス↔シュツルム ディアス→リックディアスⅡ→リックディアス
↕
ディジェ↔ディジェSE－R

アプサラス系

アッザム←アプサラスⅡ↔アプサラスⅢ

ビグザム系

ビグザム↔量产型ビグザム

ハンマ・ハンマ系

ハンマ・ハンマ↔量产型ハンマ・ハンマ

サイコミュ系(ザク)

宇宙用高机动型ザク↔サイコミュ试验用ザク↔サイコミュ高机动型试验用ザク↔キケロガ↔ジオング↔パーフェクトジオング
↓
エルメス↔ブラウーブロ

ガザ系

ガザC↔ガザC改↔ガザE
↕
ガザD↔ガ・ゾウム↔ズザ↔ズザ・カスタム↔ズザ・ダイン

ギラ・ドーガ系

ザクⅢ↔ザクⅢ改↔ザクⅢ后期型→ギラ・ドーガ↔ギラ・ドーガ改
↕
ギラ・ドーガ重装型

サイコミュ系(ギラ・ドーガ)

ギラ・ドーガサイコミュ试验型↔ヤクト・ドーガ(クェス机)↔サザビー↔ナイチンゲール
↕
ヤクト・ドーガ(ギュネイ机)↔サザビー↔ナイチンゲール
バギ・ドーガ↔サイコ・ドーガ

キュベレイ系

キュベレイ↔キュベレイMkⅡ(プル仕)↔量产型キュベレイ
↕
キュベレイMkⅡ(プルツー仕样)↔量产型キュベレイ

ゾロ系

ゾロ改
↕
ゾロ↔トムリアット↔ドムットリア
↕
ゾロアット↔シャイターン↔アビゴル↔ザンネック
↕
コンティオ ⟷ シャバコ ⟷ リグ コンティオ
ゾリディア

クロスボーン・バンガード系

エビル・S↔デナン・ゾン↔デナン・ゲー↔ベルガ・ダラス↔ベルガ・ギロス↔ベルガ・バルス
↕
ビギナ・ギナ↔ビギナ・ゼラ
ダギ・イルス

シャッコー系

シャッコー↔リグ・シャッコー↔リグ・シャッコー(近卫师专用)↔リグーリング
↕
ゴトラタン

ノイエ・ジール系

ノイエ・ジール↔ノイエ・ジールⅡ

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	アイザック
设计	ハイザック＋侦察机・MS
开发	无
捕获	无

MS名	アクアGM
设计	GM＋水中用MS
开发	无
捕获	无

MS名	アクトザク
设计	G－3ガンダム＋ザクⅡ系
开发	无
捕获	笔者程序中未出现

MS名	アッガイ
设计	ザクマリン系＋侦察用MS
开发	无
捕获	第7关

MS名	アッグ
设计	アッガイ＋ジュアッグ
开发	アッガイ
捕获	无

MS名	アッグガイ
设计	无
开发	アッガイ
捕获	无

MS名	アッザム
设计	无
开发	アプサラスⅡ
捕获	第4关后半

MS名	アッシマ
设计	ドム系＋ガンダムGT－FOUR
开发	无
捕获	无

MS名	アビゴル
设计	无
开发	シャイタ　ン
捕获	カイラスギリー攻略

MS名	アプサラスⅡ
设计	ザクⅡ＋アッザム
开发	アプサラスⅢ
捕获	捕获不可能

MS名	アプサラスⅢ
设计	无
开发	アプサラスⅡ
捕获	捕获不可能

MS名	アムロ一用Zプラス
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	RX－81スタンダード
设计	无
开发	RX－81ライトアーマ
捕获	无

MS名	RX－81ライトアーマ
设计	无
开发	GMライトアーマー
捕获	无

MS名	R・ジャジャ
设计	无
开发	ギャン改
捕获	无

MS名	α一アジール
设计	サイコドーガ＋ノイエジール系
开发	サイコドーガ
捕获	无

MS名	Ex－Sガンダム
设计	无
开发	Sガンダム
捕获	在第31关让EX－S成为ACE

MS名	Ez－8
设计	无
开发	陆战型ガンダム
捕获	从战场上活下来

MS名	イフリート
设计	グフ＋ドム
开发	无
捕获	无

MS名	イフリート改
设计	无
开发	イフリート
捕获	无

MS名	EWACネロ
设计	侦察机・MS＋ネロ
开发	ネロ
捕获	第31关

MS名	ヴァルヴァロ
设计	无
开发	ビグロマイヤ
捕获	无

MS名	ウィングガンダム
设计	シャイニングガンダム＋V2アサルトバスター
开发	无
捕获	无

MS名	宇宙用高机动试验型ザク
设计	ドム＋高机动ザクⅡ
开发	无
捕获	无

MS名	エビルS
设计	侦察机、MS＋デナン系
开发	デナンゾン
捕获	第40关

MS名	エビルド　ガ
设计	α・アジール＋クロスボーン系MS
开发	无
捕获	无

MS名	エルメス
设计	无
开发	ブラウーブロ
捕获	无

MS名	オーバーヘッドホーク
设计	ドップ＋ゾロなど
开发	无
捕获	无

MS名	ガイアー用高机动型ザクⅡ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	ガイアー用ザクⅠ
设计	无
开发	无
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS 名	ガザ E
设计	无
开发	ガザ C 改
捕获	第 32 关

MS 名	ガザ C
设计	无
开发	无
捕获	在 Z 的故事中

MS 名	ガザ C 改
设计	无
开发	ガザ C
捕获	无

MS 名	ガザ D
设计	无
开发	ガザ C
捕获	ZZ 的初期

MS 名	ガズアル
设计	ガルバルディ β＋バウ
开发	ガズエル
捕获	无

MS 名	ガズエル
设计	ガルバルディ β＋R－ジャジャ
开发	ガズアル
捕获	无

MS 名	ガーゾウム
设计	无
开发	ガザ D
捕获	ZZ 的故事中

MS 名	ガッシャ
设计	ズゴック系＋高机动ゲルググ
开发	无
捕获	无

MS 名	ガトー专用ゲルググ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS 名	ガトル
设计	无
开发	ジッコ
捕获	从最初开始

MS 名	ガブスレイ
设计	ゲルググ系＋GT－FOUR
开发	ギャプラン
捕获	无

MS 名	カプール
设计	水中用 MS＋ガザ系
开发	ハイゴッグ
捕获	无

MS 名	ガーベラーテトラ
设计	GP－04＋ゲルググ M
开发	无
捕获	无

MS 名	ガリクソン
设计	ギガン＋ザンスカール系 MS
开发	斗バイク
捕获	无

MS 名	ガルグイユ
设计	水中用 MS＋ザンスカール系 MS
开发	无
捕获	无

MS 名	ガルス J
设计	グフ＋ガザ系
开发	无
捕获	无

MS 名	ガルバルディ α
设计	无
开发	ゲルググ、ギャン
捕获	无

MS 名	ガルバルディ β
设计	无
开发	ガルバルディ α
捕获	Z 的故事中

MS 名	ガルマ专用ザクⅡ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS 名	ガルマ专用ドップ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS 名	ガンイージ
设计	ジャベリン＋ガンダム系
开发	无
捕获	无

MS 名	ガンキャノン
设计	コアファイター＋ザクかGMキャノン系、ザク＋ガンタンク
开发	GM キャノンⅡ
捕获	曾以ガンキャノン为 ACE

MS 名	ガンキャノンⅡ
设计	无
开发	ガンキャノン重装型
捕获	无

MS 名	ガンキャノン重装型
设计	无
开发	ガンキャノン
捕获	有关ジャブロ的作战中

MS 名	ガンキャノンーディテクター
设计	ガンキャノン系＋メタス改
开发	无
捕获	无

MS 名	ガンダイバ
设计	ガンダム＋水中用 MS
开发	アクア GM
捕获	不可能

MS 名	ガンダム
设计	无
开发	プロトタイプガンダム、陆战型ガンダム
捕获	在 31 关让アムロ为 ACE

MS 名	ガンダムアシュタロン
设计	ガンダム X＋ヴァルヴァロ
开发	无
捕获	无

MS 名	ガンダムヴァザ　ゴ
设计	ガンダム X＋ゾディアック量产型
开发	无
捕获	无

MS 名	ガンダムエアマスタ
设计	ガンダム X＋Z 系 MS
开发	无
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	ガンダムX
设计	Wガンダム＋キャノン系MS
开发	无
捕获	无

MS名	ガンダムNT－1
设计	ガンダム＋サイコミュ试验用ザク
开发	G－3ガンダム
捕获	无

MS名	ガンダムNT－1－FA
设计	无
开发	ガンダムNT－1
捕获	无

MS名	ガンダムF90
设计	ヘビ ガン＋ガンダム系,Gキャノン系＋ガンダム
开发	无
捕获	无

MS名	ガンダムF90Ⅱ
设计	无
开发	ガンダムF90
捕获	无

MS名	ガンダムF91
设计	无
开发	ガンダムF90Ⅱ
捕获	第40关后半

MS名	ガンダムサンドロック
设计	ウィングガンダム＋沙漠
开发	式样MS
捕获	无

MS名	ガンダムジェミナス01
设计	ウィングガンダム＋V2アサルトバスター
开发	无
捕获	无

MS名	ガンダムシュピ ゲル
设计	シャイニングガンダム＋侦察用MS
开发	无
捕获	无

MS名	ガンダムデスサイズ
设计	ウィングガンダム＋ガンダムシュピーゲル
开发	无
捕获	无

MS名	ガンダムピクシ
设计	无
开发	陆战型ガンダム
捕获	无

MS名	ガンダムヘビーアームズ
设计	ウィングガンダム＋ズサ系MS
开发	无
捕获	无

MS名	ガンダムMK－Ⅱ
设计	バーザム＋GMクゥエル
开发	ガンダム
捕获	不可能

MS名	ガンダムMK－Ⅲ
设计	无
开发	ガンダムMK－Ⅱ
捕获	无

MS名	ガンダムMK－Ⅳ
设计	无
开发	ガンダムMK－Ⅲ
捕获	无

MS名	ガンダムMK－Ⅴ
设计	无
开发	ガンダムMK－Ⅳ
捕获	无

MS名	ガンダムマックスタ
设计	シャイニングガンダム＋サイコガンダムMKⅢ
开发	无
捕获	无

MS名	ガンダムMAモード
设计	Gファイター＋ガンダム
开发	无
捕获	无

MS名	ガンダムレオパルド
设计	ガンダムX＋ガンダムヘビーアームズ
开发	无
捕获	无

MS名	ガンダムローズ
设计	ジャジャ＋シャイニングガンダム
开发	无
捕获	无

MS名	ガンタンク
设计	61式战车＋コアファイター、マゼラアタック＋コアファイタ
开发	61式战车
捕获	曾以ガンタンク为ACE

MS名	ガンタンクⅡ
设计	无
开发	ガンタンク
捕获	在ジャブロー的作战中

MS名	ガンタンクR44
设计	可变飞行MS＋ガンタンク
开发	无
捕获	无

MS名	ガンブラスタ
设计	无
开发	ガンイージ
捕获	多锻炼ガンブラスター

MS名	寒冷地专用GM
设计	无
开发	GMコマンド
捕获	无

MS名	ギガン
设计	ボール＋ザクⅠ
开发	マゼラアタック
捕获	不可能

MS名	ギガンティック
设计	GP－02A＋ガルスJ
开发	无
捕获	无

MS名	キケロガ
设计	ゲルググ系＋ジオング系
开发	高机动サイコミュ试验型ザク
捕获	无

MS名	キャトル
设计	ボール＋サイコガンダム
开发	アッグ
捕获	从最初开始

MS名	ギャプラン
设计	アッシマー＋GT－FOUR
开发	アッシマー
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	ギャン
设计	グフ系＋ゲルググ系
开发	无
捕获	无

MS名	ギャン改
设计	无
开发	ギャン
捕获	无

MS名	ギャン量产型
设计	无
开发	ギャン
捕获	无

MS名	キュベレイ
设计	无
开发	キュベレイ MK－Ⅱ
捕获	无

MS名	キュベレイ MK－Ⅱ(プル仕样)
设计	无
开发	量产型キュベレイ
捕获	无

MS名	キュベレイ MK－Ⅱ
设计	无
开发	量产型キュベレイ
捕获	无

MS名	ギラドーガ
设计	无
开发	ザクⅢ後期型
捕获	在逆袭的夏亚的故事中

MS名	ギラードーガ改
设计	无
开发	ギラドーガ
捕获	无

MS名	ギラドーガサイコミュ试验型
设计	ギラドーガ系＋サイコミュ搭载MS
开发	ヤクトドーガ
捕获	无

MS名	ギラドーガ重装型
设计	无
开发	ギラドーガ
捕获	无

MS名	クインマンサ
设计	パーフェクトジオング＋キュベレイ係、キュベレイ係＋サイコガンダムMK－Ⅱ
开发	无
捕获	无

MS名	グフ
设计	无
开发	高机动型试作机
捕获	在第12关中

MS名	グフ重装型
设计	无
开发	グフ
捕获	无

MS名	グフ飞行试验型
设计	无
开发	グフ
捕获	无

MS名	グフフライトタイプ
设计	无
开发	グフ飞行试验型
捕获	无

MS名	クラスターガンダム
设计	无
开发	ガンダムF－90Ⅱ
捕获	无

MS名	グラブロ
设计	水中用MS＋ザクレロ、水中用MS＋アプサラス
开发	无
捕获	不可能

MS名	グランザム
设计	ビグザム＋RF系MS
开发	无
捕获	无

MS名	三连星专用ザクⅠ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	三连星专用高机动型ザクⅡ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	ゲゼ
设计	ザクタンク＋キャトル
开发	キャトル
捕获	无

MS名	ゲゼ(ヤザン机)
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	ケドラフ
设计	ゾロアット＋ガリクソン
开发	ブルッケング
捕获	在V的故事中捕捉

MS名	ゲーマルク
设计	ザクⅢ系＋キュベレイ系
开发	ガズエル＋ガズアル
捕获	量产型ハンマハンマ

MS名	ゲルググ
设计	无
开发	高机动ザクⅡ
捕获	在17面的アバオアクー的故事中

MS名	ゲルググJ
设计	ゲルググ＋スナイパー系MS
开发	无
捕获	在0080的故事中

MS名	ゲルググキャノン
设计	ゲルググ系＋キャノン系MS
开发	无
捕获	无

MS名	ゲルググM
设计	无
开发	高机动型ゲルググ
捕获	0083的故事中

MS名	ゲンガオゾ
设计	シャッコー系＋ザンネック
开发	无
捕获	无

MS名	ケンプファ
设计	ゲルググ＋ドム
开发	无
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	コアイージ
设计	无
开发	コアブースタ
捕获	无

MS名	コアファイタ
设计	无
开发	TIN コッド
捕获	在第 2 关中努力成为 ACE

MS名	コアファイターZZ
设计	无
开发	无
捕获	在33关前半完成有关情节后可以获得

MS名	コアブースタ
设计	无
开发	コアファイター
捕获	曾以コアブースター为 ACE

MS名	高机动型ゲルググ
设计	无
开发	ゲルググ
捕获	在アバオアクー的故事中

MS名	高机动ザク Ⅱ
设计	无
开发	ザク ⅡF 型
捕获	在 17 面的前头

MS名	高机动型试作机
设计	无
开发	ザク ⅡJ 型
捕获	在第 5 关

MS名	ゴッグ
设计	无
开发	水中专用机
捕获	在ジャブロー的作战中

MS名	ゴッゾーラ
设计	ゾロアット＋リカール
开发	无
捕获	无

MS名	ゴトラタン
设计	リカール＋シャッコー系
开发	リグシャッコー(近卫师团用)
捕获	无

MS名	コンティオ
设计	无
开发	シャイターン
捕获	无

MS名	サイコガンダム
设计	无
开发	プロトタイプサイコガンダム
捕获	无

MS名	サイコガンダム MK－Ⅱ
设计	无
开发	サイコガンダム
捕获	无

MS名	サイコガンダム MK－Ⅲ
设计	无
开发	サイコガンダム MK－Ⅱ
捕获	无

MS名	サイコドーガ
设计	无
开发	バギドーガ
捕获	无

MS名	サイコミュ高机动试验用ザク
设计	无
开发	サイコミュ试验用ザク
捕获	无

MS名	サイコミュ试验用ザク
设计	无
开发	宇宙用高机动试验型ザク
捕获	无

MS名	忘记了!
设计	ハロ＋サイコガンダム MK－Ⅲ
开发	无
捕获	无

MS名	ザク Ⅰ
设计	无
开发	ザニ
捕获	第 1 关的后半

MS名	ザク ⅡF 型
设计	无
开发	ザク Ⅰ
捕获	第 2 关的后半

MS名	ザク Ⅱ改
设计	无
开发	ザク ⅡF 型
捕获	0080 的故事中

MS名	ザク ⅡJ 型
设计	无
开发	ザク Ⅰ
捕获	第 4 关中

MS名	ザク Ⅲ
设计	ザク系＋ガルスJ
开发	在笔者 SAVE 中无此资料
捕获	无

MS名	ザク Ⅲ改
设计	无
开发	ザク Ⅲ
捕获	无

MS名	ザク Ⅲ後期型
设计	无
开发	ザク Ⅲ改
捕获	无

MS名	ザク 50
设计	ザク系＋デナン系
开发	无
捕获	无

MS名	ザクキャノン
设计	キャノン系 MS＋ザク系 MS
开发	无
捕获	随机出现

MS名	ク强行侦察型
设计	ザク＋偵察タイプ MS、MA など
开发	ザクフリッパ
捕获	无

MS名	ザクダイバ
设计	无
开发	ザクマリン、ザクマリナ
捕获	无

MS名	ザクタンク
设计	ザク＋マゼラアタック
开发	无
捕获	不可能

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS 名	ザクフリッパ
设计	无
开发	ザク强行偵察型、ザクマインレイヤー
捕获	在アバオアクー的作战中

MS 名	ザクマインレイヤ
设计	无
开发	高机动ザク
捕获	在アバオアクー的作战中

MS 名	ザクマリナ
设计	ザクⅡ+水中用 MS
开发	ザクダイバ
捕获	第 9 关

MS 名	ザクマリン
设计	无
开发	ザクダイバー
捕获	ザクマリン

MS 名	ザクレロ
设计	ガンダム+ゲルググ
开发	ビグロ
捕获	第 5 关

MS 名	サザビ
设计	ゲーマルク+ギラドーガ系
开发	ヤクトドーガ
捕获	无

MS 名	ザニ
设计	ザクⅡ+先行量产型ボール
开发	无
捕获	从最初开始

MS 名	ザメル
设计	ガンタンク系+ザクキャノン
开发	ギガン
捕获	无

MS 名	サンドージュ
设计	キャトルもしくはゲゼ+ザンスカール系 MS
开发	无
捕获	无

MS 名	ザンネック
设计	无
开发	アビゴル
捕获	无

MS 名	ジェガン
设计	无
开发	无
捕获	在逆袭的夏亚的故事中

MS 名	ジェガン改
设计	百式系+ジェガン
开发	无
捕获	无

MS 名	ジェガン重装型
设计	无
开发	ジェガン
捕获	无

MS 名	ジェガン B 型
设计	无
开发	ジェガン
捕获	用 F91

MS 名	ジェムズガン
设计	无
开发	ヘビーガン
捕获	多锻炼

MS 名	シェンロンガンダム
设计	ウィングガンダム+ドラゴンガンダム
开发	无
捕获	无

MS 名	ジ・O
设计	无
开发	パラスアテネ
捕获	无

MS 名	ジオング
设计	无
开发	キケロガ
捕获	无

MS 名	G キャノン
设计	无
开发	ハーディガン
捕获	第 41 关的故事中

MS 名	G キャノンマグナ
设计	无
开发	G キャノン
捕获	无

MS 名	G－3 ガンダム
设计	无
开发	ガンダム
捕获	无

MS 名	ジッコ
设计	无
开发	ガトル
捕获	在アバオアクー的作战中

MS 名	G ディフェンサ
设计	无
开发	G ファイタ
捕获	无

MS 名	GT－FOUR
设计	ガンダム+航空机
开发	无
捕获	无

MS 名	GP01
设计	无
开发	GP01－fb
捕获	18 关后半以 GP－01 为 ACE

MS 名	GP01－fb
设计	无
开发	GP01
捕获	20 关后半

MS 名	GP02
设计	无
开发	GP01
捕获	无

MS 名	GP02A
设计	无
开发	GP02
捕获	无

MS 名	GP03－S
设计	无
开发	GP02
捕获	无

MS 名	GP03－D
设计	无
开发	GP03－S
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	GP04G
设计	无
开发	GP－01
捕获	无

MS名	Gファイタ
设计	无
开发	コアファイタ
捕获	无

MS名	シーマ专用ゲルググM
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	GM
设计	无
开发	ニーをエースに
捕获	以GM为ACE

MS名	GMⅡ
设计	GMクウエル
开发	パワードGM
捕获	无

MS名	GMⅢ
设计	无
开发	GMⅡ
捕获	从战场上活下来

MS名	GM改
设计	无
开发	GMコマンド
捕获	从战场上活下来

MS名	GMカスタム
设计	无
开发	GM改
捕获	从战场上活下来

MS名	GMカスタム高机动型
设计	GP01－fb＋GMカスタム
开发	无
捕获	无

MS名	GMキャノン
设计	GM＋ガンキャノン系
开发	GMキャノンⅡ
捕获	无

MS名	GMキャノンⅡ
设计	キャノン系MS＋GMⅡ
开发	GMキャノン
捕获	从战场上活下来

MS名	GMクウエル
设计	GMカスタム＋ハイザック
开发	GMカスタム＋バーザム、GMカスタム
捕获	第23关

MS名	GMコマンド
设计	无
开发	GM
捕获	以GMコマンド为ACE

MS名	GMスナイパー
设计	GM＋ゲルググJ、GM＋スナイパー系MS
开发	陆战型GM
捕获	不可能

MS名	GMスナイパーⅡ
设计	无
开发	GMスナイパーカスタム
捕获	从战场上活下来

MS名	GMスナイパーカスタム
设计	无
开发	GMスナイパ
捕获	无

MS名	GMトレーナ
设计	无
开发	GM
捕获	从战场上活下来

MS名	GMライトアーマ
设计	无
开发	GM
捕获	无

MS名	シャア专用ガンダム
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	シャア专用ゲルググ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	シャア专用ザクⅡ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	シャア专用ズゴック
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	シャア专用リックドム
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	シャイターン
设计	无
开发	コンティオ
捕获	V的故事中

MS名	シャイニングガンダム
设计	サイコガンダムMK－Ⅲ＋ネオガンダム
开发	无
捕获	无

MS名	シャッコー
设计	クロスボーン系＋ゾロ
开发	无
捕获	在42话前半进行锻炼

MS名	シャバコ
设计	无
开发	コンティオ
捕获	V的故事中

MS名	ジャベリン
设计	ジェガン系＋デナン系
开发	ジェムズガン
捕获	无

MS名	ジャムルフィン
设计	ビグザム系＋ガザ系、メタス系＋ビグザム系
开发	无
捕获	无

MS名	ジュアッグ
设计	无
开发	アッガイ
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	シュツルムディアス
设计	无
开发	リックディアス
捕获	无

MS名	シルエットガンダム
设计	无
开发	F－91
捕获	无

MS名	シルエットガンダム改
设计	无
开发	シルエットガンダム
捕获	无

MS名	水中专用机
设计	无
开发	ザクマリナ
捕获	无

MS名	ズゴック
设计	无
开发	ゴッグ
捕获	无

MS名	ズゴックE
设计	无
开发	ズゴック
捕获	无

MS名	ズサ
设计	ガルスJ+ガトル、ガルスJ+バブリク
开发	ガーゾウム
捕获	ZZ的故事中

MS名	ズサカスタム
设计	无
开发	ズサ
捕获	无

MS名	ズサダイン
设计	无
开发	ズサカスタム
捕获	无

MS名	スタークジェガン
设计	无
开发	ジェガン重装型
捕获	无

MS名	スーパーガンダム
设计	Gディフェンサー+ガンダムMK－Ⅱ
开发	无
捕获	从战场上活下来

MS名	Sガンダム
设计	无
开发	Sガンダム(ブースター)
捕获	在31关前半成为ACE,另外不要忘了时间限制

MS名	Sガンダム(ブースター)
设计	无
开发	Sガンダム
捕获	在30关前半以Sガンダム为ACE

MS名	ZⅡ
设计	无
开发	ZプラスA型
捕获	无

MS名	セイバーフイッシュ
设计	无
开发	トリアーエズFF4
捕获	无

MS名	ゼクアイン
设计	无
开发	バーザム
捕获	在30关后斗

MS名	ゼクーツヴァイ
设计	无
开发	ゼクアイン
捕获	无

MS名	Zガンダム
设计	无
开发	プロトZガンダム
捕获	从战场上活下来

MS名	Zザク
设计	Zガンダム+ザク系
开发	无
捕获	无

MS名	ZプラスA型
设计	无
开发	Zガンダム
捕获	无

MS名	ZプラスC型
设计	无
开发	Zガンダム
捕获	无

MS名	先行量产型ボール
设计	无
开发	ボール
捕获	从最初开始

MS名	斗バイク乙タイプ
设计	无
开发	ガリクソン
捕获	无

MS名	斗バイク甲タイプ
设计	无
开发	ガリクソン
捕获	无

MS名	ヘリコプタ
设计	无
开发	ドップ
捕获	只在第6关

MS名	ゾゴック
设计	ガルスJ+ズゴック系
开发	ズゴック
捕获	无

MS名	ゾック
设计	无
开发	ゾゴック
捕获	ジャブロー

MS名	ゾディーアック
设计	无
开发	ゾディーアック量产型
捕获	无

MS名	ゾディーアック量产型
设计	无
开发	ジャムルフィン
捕获	无

MS名	ゾリディア
设计	无
开发	ゾロアット
捕获	V的故事中

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	ゾロ
设计	デナン系 MS+ヘリコプタ
开发	无
捕获	无

MS名	ゾロアット
设计	无
开发	ゾロ
捕获	V 的故事中

MS名	ゾロ改
设计	无
开发	ゾロ
捕获	无

MS名	タイタニア
设计	无
开发	ジ・O
捕获	无

MS名	ダギーイルス
设计	ビギナ系 MS+偵察系 MS
开发	エビル S
捕获	在 41 话成为 ACE

MS名	ZZ ガンダム
设计	无
开发	プロト ZZ ガンダム
捕获	ZZ 的故事中

MS名	ZZ ガンダム－FA
设计	无
开发	ZZ ガンダム
捕获	FAZZ

MS名	ガンダム
设计	カプール+シャイニングガンダム、カプール+ウィングガンダム、カプール+ガンダムX
开发	无
捕获	无

MS名	忘记了!
设计	无
开发	也记不清了,但印像中有 NT 武器
捕获	无

MS名	ディサードザク
设计	无
开发	ザク IIJ 型
捕获	随机可捕捉

MS名	ディジェ
设计	リックディアス+ゲルググ
开发	リックディアス
捕获	无

MS名	ディジェ SE－R
设计	无
开发	ディジェ
捕获	无

MS名	デイッシュ连络机
设计	无
开发	ドラゴンフライ
捕获	从最初开始

MS名	TIN コッド
设计	无
开发	セイバーフィッシュ
捕获	从最初开始

MS名	デザートゲルググ
设计	无
开发	ゲルググ
捕获	无

MS名	デザート GM
设计	无
开发	GM
捕获	陆战型 GM

MS名	デナンーゲ
设计	无
开发	デナンゾン
捕获	第 40 关后半

MS名	デナンゾン
设计	无
开发	エビル S
捕获	第 40 关后半

MS名	デビルガンダム
设计	ガンダムシュピーゲル+マスターガンダム
开发	无
捕获	无

MS名	デプーロック
设计	无
开发	ドンエスカルゴ
捕获	无

MS名	ドズル专用ザク II
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	ドッゴーラ
设计	无
开发	ビルケナウ
捕获	在 V 的故事中

MS名	ドップ
设计	无
开发	ルッグン
捕获	ヘリコプター

MS名	ドーベンウルフ
设计	量产型サイコガンダム+ガンダム MK－V
开发	无
捕获	无

MS名	ドム
设计	グフ飞行试验型
开发	リックドム
捕获	无

MS名	ドムットリア
设计	无
开发	トムリアット
捕获	不可能

MS名	ドムートローペン
设计	无
开发	トロピカルドム
捕获	无

MS名	トムリアット
设计	无
开发	ゾロ
捕获	无

MS名	ドライセン
设计	ドム系+ガザ系
开发	无
捕获	无

MS名	ドラゴンガンダム
设计	シャイニングガンダム+ドッゴーラ(青)
开发	无
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	ドラゴンフライ
设计	无
开发	无
捕获	从最初开始

MS名	ドラッツェ
设计	ザクⅡ+ガトル
开发	无
捕获	第21关后半

MS名	トリアーエズ FF4
设计	无
开发	セイバーフィッシュ
捕获	从最初开始

MS名	トールギス
设计	ガンダムジェミナス01+ウィングガンダム
开发	无
捕获	无

MS名	トロピカルドム
设计	无
开发	ドム
捕获	无

MS名	ドワッジ
设计	无
开发	ペズンドワッジ、ムトローペン
捕获	无

MS名	ドワッジ改
设计	无
开发	ドワッジ
捕获	无

MS名	ドンエスカルゴ
设计	无
开发	フライマンタ
捕获	从最初开始

MS名	ナイチンゲール
设计	无
开发	サザビ
捕获	无

MS名	νガンダム
设计	リーガズィ系+サザビ
开发	量产型νガンダム
捕获	在逆袭的夏亚的故事中

MS名	νガンダム HWS
设计	无
开发	νガンダム
捕获	无

MS名	ヌーベル GMⅢ
设计	无
开发	GMⅢ
捕获	在センチネル的作战中

MS名	ネオガンダム
设计	无
开发	シルエットガンダム改
捕获	无

MS名	ネモ
设计	GM+ハイザック
开发	GMⅡ
捕获	从战场上活下来

MS名	ネモⅢ
设计	无
开发	ネモ
捕获	无

MS名	ネロ
设计	无
开发	ネモ
捕获	在センチネル的作战中

MS名	ネロートレーナ
设计	无
开发	ネロ
捕获	从战场上活下来

MS名	ノイエジール
设计	パーフェクトジオング+ビグザム系
开发	无
捕获	无

MS名	ノイエジールⅡ
设计	无
开发	ノイエジール
捕获	无

MS名	バイアラン
设计	ハイザック+グフフライトタイプ
开发	无
捕获	无

MS名	ハイゴッグ
设计	无
开发	ゴッグ
捕获	第18关的后半

MS名	ハイザック
设计	ザクⅡ系+GMクゥエル
开发	アクトザク
捕获	第23关

MS名	ハイザックカスタム
设计	无
开发	ハイザック
捕获	无

MS名	Hi－νガンダム
设计	无
开发	νガンダム
捕获	无

MS名	バウ
设计	Z系+ガザ系
开发	无
捕获	无

MS名	バウンドードッグ
设计	サイコガンダム系+GT－FOUR
开发	无
捕获	无

MS名	バウンドードッグ(黄)
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	バギードーガ
设计	无
开发	ラドーガサイコミュ试验型
捕获	无

MS名	バーザム
设计	无
开发	ガンダム MK－Ⅱ
捕获	Z高达的故事中

MS名	ハーディガン
设计	无
开发	ヘビーガン
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	パーフェクトガンダム
设计	ガンダム＋パーフェクトジオング
开发	无
捕获	无

MS名	パーフェクトジオング
设计	ドム系＋ジオング
开发	ジオング
捕获	无

MS名	パブリク
设计	无
开发	无
捕获	从最初开始

MS名	パラスーアテネ
设计	无
开发	メッサーラ
捕获	无

MS名	ハロ
设计	ボール＋シャイニングガンダム
开发	无
捕获	无

MS名	パワードGM
设计	GM＋ガンダムNT－1－FA
开发	GMⅡ、GM改
捕获	无

MS名	ハンブラビ
设计	水中用MS＋GT－FOUR
开发	无
捕获	无

MS名	ハンマーハンマ
设计	ガザ系＋ジオンサイコミュ系MA
开发	无
捕获	无

MS名	ビギナーギナ
设计	无
开发	ベルガーギロス
捕获	第41关后半

MS名	ビギナーゼラ
设计	ダギーイルス＋ビギナーギナ
开发	ビギナーギナ
捕获	无

MS名	ビグザム
设计	无
开发	量产型ビグザム
捕获	无

MS名	ビグロ
设计	无
开发	ザクレロ、グラブロ
捕获	在アバオアクー的作战中

MS名	ビグロマイヤ
设计	ビグロ＋ザクマリンレイヤー
开发	ビグロ
捕获	无

MS名	B3グフ
设计	无
开发	グフ
捕获	无

MS名	百式
设计	ガンダムMK－Ⅱ＋メガライダー
开发	プロトZガンダム
捕获	从战场上活下来

MS名	百式改
设计	无
开发	百式
捕获	无

MS名	ビルケナウ
设计	ザクレロ或ビグロ系＋ゾロアット或リカール
开发	无
捕获	无

MS名	FAZZ
设计	无
开发	ZZガンダム－FA
捕获	第30关前半成为ACE

MS名	ファンファン
设计	无
开发	无
捕获	从最初开始

MS名	Vガンダム
设计	バウ＋ネオガンダム
开发	ガンイージ
捕获	无

MS名	V2ガンダム
设计	无
开发	Vガンダム
捕获	V2出现时

MS名	V2アサルトバスタ
设计	无
开发	V2ガンダム
捕获	无

MS名	フライマンタ
设计	无
开发	デッシュ连络机
捕获	从最初开始

MS名	ブラウーブロ
设计	ザクレロ＋ジオング
开发	エルメス
捕获	ZZ高达的故事以后会出现

MS名	FAガンダム
设计	无
开发	ヘビーガンダム
捕获	无

MS名	FAガンダムMK－Ⅱ
设计	无
开发	ガンダムMK－Ⅱ
捕获	无

MS名	FAガンダムMK－Ⅲ
设计	无
开发	ガンダムMK－Ⅲ
捕获	无

MS名	FA百式改
设计	无
开发	百式改
捕获	无

MS名	ブルッケング
设计	无
开发	ケドラフ
捕获	在V的故事中

MS名	ブルーディスティニー1号机
设计	陆战型GM＋イフリート改
开发	ブルーディスティニー2、3号机
捕获	在12关中

SD GUNDAM GGENERATION－0 全机体设计表

MS名	ブルーディスティニー2号机
设计	ブルーディスティニー1号,3号+陆战型ガンダム
开发	ブルーディスティニー1号
捕获	无

MS名	ブルーディスティニー2号机(赤)
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	ブルーディスティニー3号
设计	陆战型ガンダム+イフリート改
开发	ブルーディスティニー1号?
捕获	第13关后半

MS名	プロトZガンダム
设计	リックディアス系+ガンダムMK－Ⅱ
开发	无
捕获	无

MS名	プロトタイプガンダム
设计	コアファイター+GM
开发	ガンキャノン
捕获	无

MS名	プロトタイプサイコガンダム
设计	ガンダム系+パーフェクトジオング
开发	无
捕获	无

MS名	プロトタイプZZガンダム
设计	Zガンダム+FAガンダム系
开发	无
捕获	无

MS名	プロトタイプリックディアス
设计	GP系+ドム系
开发	无
捕获	无

MS名	ブローバ
设计	无
开发	无
捕获	在ジャブロー的作战中

MS名	ペズンドワッジ
设计	无
开发	リックドムⅡ
捕获	无

MS名	ヘビーガン
设计	无
开发	ジェガンBタイプ
捕获	第40关后半或第41关

MS名	ヘビーガンダム
设计	无
开发	ガンダム
捕获	无

MS名	ヘビーガン(マケドニア)
设计	无
开发	ヘビーガン
捕获	无

MS名	ベルガーギロス
设计	无
开发	ベルガーダラス
捕获	第42关后半

MS名	ベルガーギロス
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	ベルガーギロス
设计	无
开发	ベルガーダラス
捕获	第42关后半

MS名	ベルガーダラス
设计	无
开发	デナンゲ
捕获	第42关后半

MS名	ベルガーバルス
设计	无
开发	ベルガーギロス
捕获	无

MS名	ホバートラック
设计	无
开发	61式战车
捕获	从最初开始

MS名	ホビーハイザック
设计	无
开发	ハイザック
捕获	无

MS名	ボリノークサマーン
设计	バイアラン+侦察系MS
开发	メッサーラ
捕获	无

MS名	ボール
设计	シャイニングガンダム+Wガンダム
开发	先行量产型ボール
捕获	无

MS名	ボール改修型
设计	无
开发	ボール
捕获	0083的最后

MS名	ボルトガンダム
设计	シャイニングガンダム+グランザム
开发	无
捕获	无

MS名	マクベ专用グフ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	マスターガンダム
设计	シャイニングガンダム+エビルードーガ
开发	无
捕获	无

MS名	マゼラアタック
设计	61式战车+ザクⅠ
开发	无
捕获	随机出现

MS名	マツナガ专用高机动型ザクⅡ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	マツナガ专用ザクⅡ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	マラサイ
设计	无
开发	ハイザック
捕获	Z的故事中

SD GUNDAM GGENERATION - 0 全机体设计表

MS名	メガライダ
设计	メタス+リガズィ系 MS
开发	Gディフェンサー
捕获	从战场上活下来

MS名	メタス
设计	无
开发	プロトZガンダム
捕获	从战场上活下来

MS名	メタス改
设计	无
开发	メタス
捕获	无

MS名	メッサーラ
设计	ビグロ系+ギャプラン
开发	无
捕获	无

MS名	メッメドーサ
设计	シャッコー系+　　ヘリ
开发	ゴッゾーラ
捕获	无

MS名	ヤクトドーガ(ギュネイ用)
设计	无
开发	ギラドーガサイコミュ试验型
捕获	无

MS名	ヤクトドーガ(クェス用)
设计	无
开发	ギラドーガサイコミュ试验型
捕获	无

MS名	ライデン一用高机动型ゲルググ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	ライデン一用高机动型ザクⅡ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	ラフレシア
设计	ブラウーブロ+デナン系
开发	无
捕获	无

MS名	ラルー用ザクⅠ
设计	无
开发	无
捕获	无

MS名	リーガズィ
设计	无
开发	ZⅡ
捕获	在逆袭的夏亚的故事中

MS名	リーガズィカスタム
设计	无
开发	リガズィ
捕获	无

MS名	リカール
设计	オーバーヘッドホーク+MA系
开发	无
捕获	无

MS名	リグーコンティオ
设计	无
开发	ジャバコ
捕获	无

MS名	リグーシャッコ
设计	无
开发	シャッコ
捕获	无

MS名	リグシャッコー(近卫师专用)
设计	无
开发	リグシャッコ
捕获	无

MS名	陆战型ガンダム
设计	陆战型 GM+ガンダム
开发	ガンダム
捕获	以カレンかサンダーズ的 RX-79为ACE

MS名	陆战型 GM
设计	无
开发	デザートGM、陆战型ガンダム、ブルー1号机
捕获	从战场上活下来

MS名	陆战用百式改
设计	无
开发	百式改
捕获	无

MS名	リグーリング
设计	无
开发	リグシャッコー(近卫师专用)
捕获	无

MS名	リゲルグ
设计	高机动ゲルググ+キュベレイ系
开发	无
捕获	无

MS名	リックディアス
设计	无
开发	プロトタイプリックディアス
捕获	以リックディアス为ACE

MS名	リックディアスⅡ
设计	无
开发	シュツルムディアス
捕获	无

MS名	リックドム
设计	无
开发	ドム
捕获	大约在第14关

MS名	リックドムⅡ
设计	无
开发	ドム
捕获	第15关后半

MS名	RFグフ
设计	ギラドーガ系+グフ系
开发	无
捕获	无

MS名	RFゲルググ
设计	ギラドーガ系+ゲルググ系
开发	无
捕获	无

MS名	RFザク
设计	ギラドーガ系+ザク系
开发	无
捕获	无

MS名	RFズゴック
设计	ギラドーガ系+ズゴック系
开发	无
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION – 0 全机体设计表

MS 名	RF デザートドム
设计	无
开发	RF ドム
捕获	无

MS 名	RF ドム
设计	ギラドーガ系 + ドム系
开发	无
捕获	无

MS 名	量产型ガンキャノン
设计	无
开发	ガンキャノン
捕获	从战场上活下来

MS 名	量产型ガンタンク
设计	无
开发	ガンタンク
捕获	无

MS 名	量产型キュベレイ
设计	ガザ系 + エルメス
开发	キュベレイ
捕获	无

MS 名	量产型ビグザム
设计	ビグロ系 + アプサラスⅢ
开发	ビグザム
捕获	无

MS 名	量产型百式改
设计	无
开发	百式改
捕获	无

MS 名	ルッグン
设计	无
开发	ドップ
捕获	大约在第 4 关

MS 名	量产型サイコガンダム
设计	无
开发	サイコガンダム
捕获	无

MS 名	61 式战车
设计	无し
开发	ホバートラック
捕获	从最初开始

MS 名	量产型 Z ガンダム
设计	无
开发	Z ガンダム
捕获	无

MS 名	量产型 ZZ ガンダム
设计	无
开发	ZZ ガンダム
捕获	无

MS 名	量产型ハンマハンマ
设计	无
开发	ハンマハンマ
捕获	无

MS 名	量产型 ν ガンダム
设计	リガズィカスタム + ガンダム MK-Ⅳ、V、リガズィカスタム + ドーベンウルフ
开发	ν ガンダム
捕获	无

MS 名	ワイバーン
设计	无
开发	コアイージ
捕获	无

SD GUNDAM GGENERATION – 0 系列机体介绍

EWAC 搭载 MS 系	EWAC ネロ エビル・S ザク强行侦察型 ザクフリッパー ダギ・イルス ディッシュ连络机 ブローバー ホバートラック ポリノーク・サマーン ルッグン	可变 MS 系	ガブスレイ ガルグイユ ガンダムアシュタロン ガンダムエアマスター ギャプラン GT – FOUR ジャムル・フィン ズザ S ガンダム Z ガンダム ZⅡ Z プラス A 型 Z プラス C 型 ゾロ ZZ ガンダム ドムットリア トムリアット バウ バウンド・ドッグ ハンブラビ V ガンダム V2 ガンダム プロトタイプ ZZ ガンダム メッサーラ メタス
ガザ系	ガザ C ガザ C 改 ガザ D ガザ E ガ・ゾウム		
可变 MS 系	アッシマー アビゴル W ガンダム Ex – S ガンダム ガザ C ガザ C 改 ガザ D ガザ E ガ・ゾウム カプール		

	メタス改 リ・ガズィ リ・ガズィ・カスタム
ガンダム系	Wガンダム Ex－Sガンダム ガンダイバー ガンダム ガンダムエアマスター ガンダムX ガンダムNT1 ガンダムNT1－FA ガンダムF90 ガンダムF90II ガンダムF91 ガンダムサンドロック ガンダムジェミナス01 ガンダムシュピーゲル ガンダムデスサイズ ガンダムヘビーアームズ ガンダムピクシー ガンダムMkII ガンダムMkIII ガンダムMkIV ガンダムMkV ガンダムマックスター ガンダムMAモード ガンダムレオパルド ガンダムローズ クラスターガンダム G－3ガンダム GP01 GP01－Fb GP02 GP02A GP03－S GP03－D GP04G シャイニングガンダム シェンロンガンダム シルエットガンダム シルエットガンダム改 スーパーガンダム Sガンダム Sガンダム(ブースターモード) Zガンダム
ガンダム系	ZII Zザク ZプラスA型 ZプラスC型 Vガンダム ZZガンダム ZZガンダム－FA ドラゴンガンダム νガンダム νガンダムHWS ネオーガンダム パーフェクト・ガンダム Hiνガンダム FAZZ Vガンダム V2ガンダム V2アサルトバスター FAガンダム

	FAガンダムMkII FAガンダムMkIII プロトZガンダム プロトタイプガンダム プロトタイプZZガンダム ヘビーガンダム ボルトガンダム 陆战型ガンダム リ・ガズィ リ・ガズィ・カスタム 量产型Zガンダム 量产型ZZガンダム 量产型νガンダム
ガンキャノン系	ガンキャノン ガンキャノンII ガンキャノン重装型 量产型ガンキャノン ガンキャノン・ディテクタ
ガンタンク系	ガンタンク ガンタンクII ガンタンクR44 量产型ガンタンク
ギラ　ド　ガ系	ギラ・ドーガ ギラ・ドーガ改 ギラ・ドーガサイコミュ试验型 ギラ・ドーガ重装型
キャノン系	ガンキャノン ガンキャノンII ガンキャノン重装型 ガンキャノン・ディテクタ ゲルググキャノン ザクキャノン ジムキャノン ジムキャノンII Gキャノン Gキャノンマグナ 量产型ガンキャノン
キュベレイ系	キュベレイ キュベレイMkII(プル仕様) キュベレイMkII(プルツー仕様) 量产型キュベレイ
クロスボーン・バンガードMS	エビル・S ダギ・イルス デナン・ゲー デナン・ゾン ビギナ・ギナ ビギナ・ゼラ ベルガ・ギロス ベルガ・ダラス ベルガ・バルス ラフレシア
グフ系	グフ グフ重装型 グフ飞行试验型 グフフライトタイプ B3グフ RFグフ
ゲルググ系	ゲルググ ゲルググJ ゲルググM ゲルググキャノン 高机动型ゲルググ RFゲルググ

サイコガンダム系	サイコガンダム
	サイコガンダムMkⅡ
	サイコガンダムMkⅢ
	プロトタイプサイコガンダム
	量产型サイコガンダム
サイコミュ试验型MS	ギラ・ドーガサイコミュ试验型
	サイコミュ功机动试验用ザク
	サイコミュ试验用ザク
サイコミュ搭载MS	α・アジール
	エルメス
	ガンダムローズ
	キュベレイ
	キュベレイMkⅡ(プル仕样)
	キュベレイMkⅡ(プルツー仕样)
	クィン・マンサ
	サイコガンダム
	サイコガンダムMkⅡ
	サイコガンダムMkⅢ
	サイコ・ドーガ
	サイコミュ高机动试验用ザク
	サイコミュ试验用ザク
	サザビー
	タイタニア
	ナイチンゲール
	νガンダム
	νガンダムHWS
	ノイエ・ジールⅡ
	Hiνガンダム
	ブラウ・ブロ
	ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)
	ヤクト・ドーガ(クェス专用机)
	量产型キュベレイ
ザク系	アクトザク
	宇宙用高机动试验型ザク
	高机动型ザクⅡ
	サイコミュ高机动试验用ザク
	サイコミュ试验用ザク
	ザクⅠ
	ザクⅡF型
	ザクⅡJ型
	ザクⅢ
	ザクⅢ改
	ザクⅢ后期型
	ザクキャノン
	ザクタンク
	ザクマインレイヤー
	ザクフリッパー
	ザクマリン
	Zザク
	ディザートーザク
	RFザク
ザクⅡ系	高机动型ザクⅡ
	ザクⅡF型
	ザクⅡJ型
	ザクⅡ改
ザクⅢ系	ザクⅢ
	ザクⅢ改
	ザクⅢ后期型
サンスカール帝国MS	アビゴル
	オーバーヘッドホーク
	ガリクソン
	ガルグイユ
	ゲドラフ
	ゲンガオゾ
	ゴッゾーラ
	ゴトラタン
	コンティオ
	サンドージュ
	ザンネック
	シャイターン
	シャッコー
	ジャバコ
	斗バイク甲タイプ
	斗バイク乙タイプ
	ゾリディア
	ゾロ
	ゾロアット
	ゾロ改
	ドッゴーラ
	ドムットリア
	トムリアット
	ビルケナウ
	ブルッケング
	メッメドーサ
	リカール
	リグ・コンテイオ
	リグ・シャッコー
	リグ・シャッコー(近卫师团用)
GP系	GP01
	GP01－Fb
	GP02
	GP02A
	GP03－S
	GP03－D
	GP04G
ジェガン系	ジェガン
	ジェガンAタイプ
	ジェガンBタイプ
	ジェガン改
	ジェガン重装型
	スターク・ジェガン
Gキャノン系	Gキャノン
	Gキャノンマグナ
ジオング系	ジオング
	パーフェクト・ジオング
シャッコー系	シャッコー
	リグ・シャッコー
	リグ・シャッコー(近卫师团用)
水中用MS	アクアジム
	アッガイ
	アッグガイ
	ガルグイユ
	カプール
	グラブロ
	ゴッグ
	ザクダイバー
	ザクマリナー
	ザクマリン
	水中実验机
	ジュアッグ
	ズゴック
	ズゴックE
	ゾゴック
	ゾック
	ハイ・ゴッグ
	ブローバー

	RFズゴック
ズゴック系	ズゴック
	ズゴックE
	RFズゴック
ズザ系	ズザ
	ズザカスタム
	ズザ・ダイン
Z系	Zガンダム
	ZⅡ
	ZプラスA型
	ZプラスC型
	プロトZガンダム
	リ・ガズィ
	リ・ガズィ・カスタム
车系	61式战车
	マゼラ・アタック
机系	コア・イージー
	コア・ファイター
	コア・ブースター
	Gファイター
	Gディフェンサー
	セイバーフィッシュ
	ディッシュ连络机
	ドラゴン・フライ
	TINコッド
	デプ・ロック
	トリアーエズFF-4
	ドン・エスカルゴ
	パブリク
	ファン・ファン
	フライ・マンタ
	ワイバーン
狙击系	ガンダムF90ⅢL
	ゲルググJ
	GMスナイパー
	ジムスナイパーカスタム
	ジムスナイパーⅡ
	ゼク・アイン
	ゼク・ツヴァイ
	ハイザック・カスタム
デザート系	ディザート・ザク
	デザートゲルググ
	デザートジム
	RFデザート・ドム
デナン系	デナン・ゲー
	デナン・ゾン
ドム系	トロピカルドム
	ドム
	ドム・ドローベン
	ドワッジ
	ドワッジ改
	ベズン・ドワッジ
	リック・ドム
	リック・ドムⅡ
	RFデザート・ドム
	RFドム
ネロ系	EWACネロ
	ネロ
	ネロトレーナー
ノイエージール系	ノイエ・ジール
	ノイエ・ジールⅡ
ハイザック系	ハイザック

ハイザック系	ハイザックカスタム
	ホビーハイザック
ビギナ系	ビギナ・ギナ
	ビギナ・ゼラ
ビグザム系	グランザム
	ビグザム
	量产型ビグザム
ビグロ系	ザクレロ
	ビグロ
	ビグロマイヤー
百式系	百式
	百式改
	FA百式改
	陆战用百式改
	量产型百式改
FA系	ガンダムNT1-FA
	ZZガンダム-FA
	νガンダムHWS
	FAガンダム
	FAガンダムMkⅡ
	FAガンダムMkⅢ
	FA百式改
ボール系	先行量产型ボール
	ボール
	ボール改修型
	メタス系
	メタス
	メタス改
MA系	アッザム
	アプサラスⅡ
	α・アジール
	ヴァル・ヴァロ
	エルメス
	グラブロ
	グランザム
	サイコ・ドーガ
	ザクレロ
	ゾディ・アック
	ゾディ・アック量产型
	ドッゴーラ
	ノイエ・ジール
	ノイエ・ジールⅡ
	ビグザム
	ビグロ
	ビグロマイヤー
	ビルケナウ
	ブラウ・ブロ
	ラヒレシア
	量产型ビグザム
リーガズィ系	リ・ガズィ
	リ・ガズィ・カスタム
リックーディアス系	シュツルム・ディアス
	プロトタイプリックディアス
	リック・ディアス
	リック・ディアスⅡ
RF系	RFグフ
	RFゲルググ
	RFザク
	RFズゴック
	RFデザート・ドム
	RFドム



Meremanoid 人鱼世界

~完全攻略~

机种:PS 厂商:XING 类型:RPG 媒体:CD-ROM 发售日:已发售

独特的世界观及人物介绍

故事的剧情由参与过"FFⅠ-FFⅢ"的寺田宪史负责,而山田章博担挡了本作的人物插图设计。出场人物全部都是"人鱼",从而形成了"单一种族"的世界设定。本作发挥了3D·RPG的特性,充分反映出原作设计的魅力。故事的舞台是在海底深处只有女性人鱼居住的梦幻之地"マーメノイト"。住在这里的村庄中的主人公アーディン拾到了一个戒指,由此引发了各种各样的事件。到底这个戒指中隐藏了什么秘密呢……?



ルーク

メーエリア的情报者,性格特别,但却很有收集情报的能力。



モーガ&オルガ

性情直率的姐姐モーガ(左)和冷静的妹妹オルガ(右)。本来在矿山工作,但后来成为アーディン的同伴。



アーディン

本游戏的主人公。与母亲住在七色珊瑚之村,但突然受到某人的袭击而失去了记忆。主人公出生的秘密正是本游戏的关键。



ティアラ

メーエリア的公主,是个非常争强好胜的人。对一个谜的肖像画很感兴趣,从而使她的命运发生了改变。



セーラ

在マーメノイド中为复仇打倒魔海兽或天魔而进行旅行的本领高超的人。在边境的村中遇到了罕见的苍发之人鱼アーデイン,由此开始了奇特的命运般的活动。



マザー・マー

◀シーライオン种族的大神官。对于王家也有发言的权力。



マーサ

是デイアラ的朋友,后来自我改造成改造战士……



キャプテン・ガイア

▼在マーメノイア的海中也很有名的大海盗,与セーラ的过去有某种因缘。



マーデ&マーナ

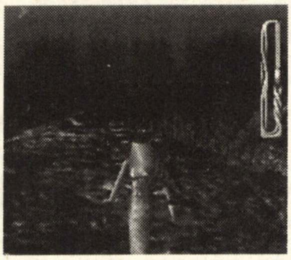
都会下令杀死アーデイン的刺客。マーテ(右)、マーナ(左)都是生体改造过的强力战士。

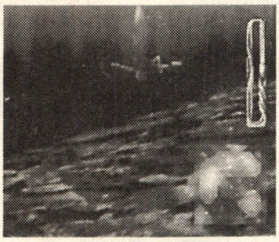
SYSTEM
Meremanoid 完全攻略

首先我们从基础篇开始，下面介绍的是基本的系统和数据。重点是手柄的操作、战斗系统，以及游戏中出场的道具3者。

首先记住手柄的操作

这是个以大海为舞台具有独特操纵感觉的游戏。特别是＋键的移动方法，要习惯横移动时的惯性还需要一定时间。另外，移动时的×键与购物会话时的×键的意思不同，要注意这点。





Basic 基础篇

L1、R1键

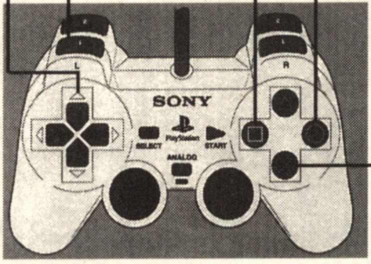
视点的回转

押住L1、R1键，通常可比用＋键的视点移动更快的转换方向。可在急转身等时候加以活用。

＋键

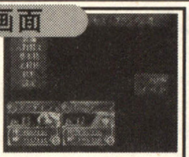
方向的决定・选择项目的变更

移动时使用＋键就可"转向"，该方向实际的移动要与○键相结合。另外会话、购物时则用于项目的选择。



□键

系统画面



移动时按□键，就可移换至变更装备或使用道具的系统画面。

○键

移动・决定



移动时按○键，就可向所面对的方向移动，另外还可用于各项选择项目的决定。

×键

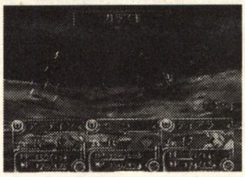
动作・抵消



移动时在特定场所按×键，就会发生各种事件，另外还用于各种项目的抵消。

必杀技的3大要点介绍

本游戏中，必杀技做为魔法的一种出现，在游戏的初期只要不断地提升等级就可以了，但在中期以后的故事攻略中，如果不了解敌人的特性或系统，就很难在战斗中取胜了。下面介绍能使战斗顺利进行的3个要点，作为掌握看似简单实则复杂的"アビズ"的第一步，请玩者务必要参考一下。

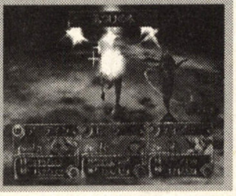


Skill 必杀技篇

POINT1 行动中的优先顺序

各人物(包括敌方)的行动顺序实际是由各人物的ATS决定的，但更应按下表中的指令选择来决定使用哪种行动。例如ATS快的人物在使用魔法有时反比ATS慢的人物的必杀技快。

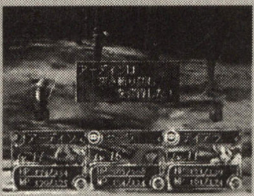




优先顺序	必杀技	道具使用	通常攻击	魔法
	快 ←			→ 慢

POINT2 如何学到必杀技

使用后会消费HP的必杀技实际上是POINT1中解说过的先制攻击。这些必杀技用特定的武器可以学会特定的连击。所以大家应该在游戏中经常使用攻击才可以很快地修得必杀技。





POINT3 应学会的魔法

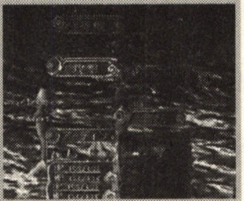
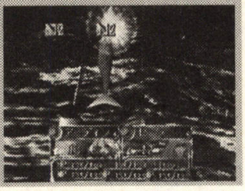
在游戏中除了必杀技还有魔法，但是魔法的行动速度要比必杀技慢很多。而魔法也是可以从各个地方购买的。大家应善加使用这些魔法。

新系统“アビス(Aquatic - Battle Impresive System)”

本游戏采用了称为“アビス”的战斗系统。最大的特点是选择一次指定就可让战斗自动进行，以及学会武器的“连击”。最初可能有点麻烦，但习惯了就是个痛快的系统。

STEP1 エンカウント和指令输入

在游戏中开始了一次战斗后，按×键就可自动地进行行动（第2回后为物理攻击）。详情可参照下表。

战斗时的指令

攻击
用武器攻击 有“斩”、“突”等方法的选择

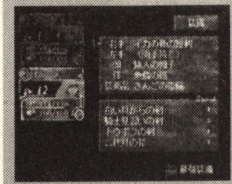
魔法・必杀技
消耗HP或MP可发出高威力的技

待机
什么也不做地待机，回避率将上升

道具
在战斗中使用有效的道具

战斗篇 Battle

STEP2 ダメージパネル和连击



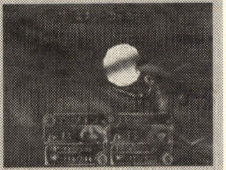
给敌人的伤害用画面上部表示的“ダメージパネル”可以知道，这个框有4色不同的颜色，只有在红框时可进行最后的连续攻击。

ダメージパネル的意义

颜色	意义	示例	说明
黄	通常	20	正常状态，具有100%威力。
黄/青	减半	6	用回避或防御来减轻伤害。
青	回避	0	用回避或是防御来使攻击无效化。
红	连击	13	危险的时间，是连击开始的标志。

STEP3 连击技、必杀技与魔法

如果“斩”之后产生了“斩”的连击，就可学会新的“斩刻”的连击技了。另外使用这个连击技还可学会威力更高的“必杀技”。




连击技一例

- ●斩る+斩る=(斩り刻む)
- ●斩る+突く=(斩り打つ)
- ●突く+斩る=(突き斩る)
- ●突く+突く=(突き打つ)
- ●斩る+斩る+突く=(斩りつつ突く)

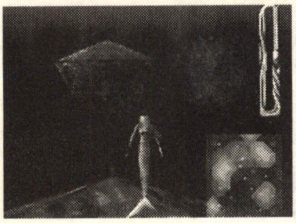
STORY

Meremanoid 完全攻略

下面是笔者自己的攻略，如果与玩家的游戏进程略有小异，请见谅！
下面请进入人鱼的世界……

各章攻略前的注意事项

马上就要进入攻略篇了，在攻略之前有两点大家应注意的地方，除了在宿屋记录之外，在街中或是在海域里都会遇到这两种情况，请大家务必注意。



1 注意地图的起伏

画面右下表示的地图非常方便，但不要忘了在本游戏的地面上存在着“高低差”，即使与在地图上的点相重合了，只有高度不符，就仍不能到达该地。另外在隆起的地面等地，要注意移动时的制约。



◀通过左侧的地图，玩家可以轻易地判断出全部敌人所在的高低位置。



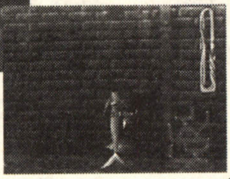
▶在了解高低差以后，利用上下的高度可以轻易地躲开强大的敌人。

2 调查大门

分散在外海地区的鸟窝形财宝门。实际上碰一下它就可以得到道具或是金钱。但是这些门在地图上是不表示出来的，只能自己去找。另外街与迷宫中的贝形宝箱在地图上也没有表示，大家也只能自己去找。



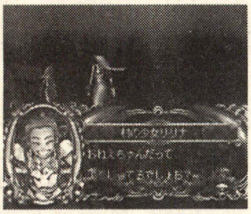
◀如果要想进入房间的大门，并不需要按键进入，只要正对目标就可以了。



▶游戏中以贝壳出现的宝箱并不是安全的，有些宝箱中有敌人存在。

第1章 遥远的过去 安静的现在

在人鱼王宫的深处，金发的人鱼公主テイアラ正带着好友玛莎来到她所发现的秘密场所，距离公主生日(誓いの日)并继承母亲成为人鱼女王的日子越来越近，所以公主无论如何都想出外冒险一次，但マーサ却对过于安静的四周感到些许害怕，而祈祷アフロディテ女神能保佑她们。



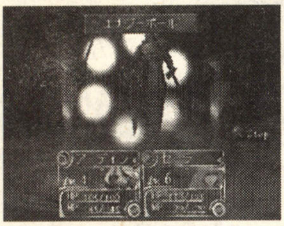
来到内部的房间，两人发现一幅巨大的肖像画，画中所画的的美丽女子应该就是アフロディテ女神了，要是这世上真有这么美丽的女子相信任谁都会被吸引吧!

与此同时一条人鱼正昏睡于某个地方，虽然她的同伴想尽办法但都无法使她清醒，而陪伴她的只有一条巨大的杀人鲸鱼。

与此同时在メア＝スコシア海域一条人鱼苍き发の探求者因为失去了记忆，而在此地漫无目的的四处徘徊着正当她为了那怎么也记不起来的过去而苦恼时，却听到附近传来阵阵奇怪的声音，她顺着声音的方向游移过去后，却发现那声音是从前方的石堆（ゲート、遗迹）传来的。靠近石堆后确定这是武器撞击所发出的声音，原来有一名少女リリス正被士兵バリヴア及ウェイブス包围着，上前打倒两名人鱼士兵后还可得到一把“骑士见习いの剑”。



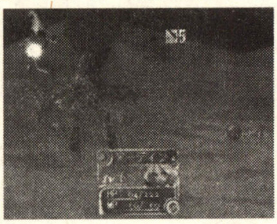
少女离去后先在附近逛逛，附近有一个“狩り场”，进入后可见到赏金猎人メラニー，她会教我们必杀技与武器的组合及一些事项，如：片手剑＋斩る、两手剑＋突く、短剑＋斩る＋突く、古代的ゲート、道具在粉红贝壳中接着前往七色珊瑚村（七色さんごの村）一进去就见到リリス，在村子里见到“稍を见上げる者ハンナ”、“もえたつ新芽エマ”、“静寂の者カグラ”、“老いだ者ヴェルヌ”、“刻咏みのナイーダ、“ゆううつな镜のクレア”、“安らぎの摇りかごアレサ”、“憧れる娘イメリア”，在这里除了得知自己就是此村的人外，跟“赏金稼ぎリーン”以及漂泊の剑士マディガン交谈可学到战术。来到洞的入口见到守门的“雇われ门番クロッサ”，但是她却不让通过，还说这是“刻咏みのナイーダ”的命令，去找“刻咏みのナイーダ”获得她的同意后就可进入洞中。



进入之后眼前出现一间小房子(小さな家)在屋前听到一阵奇异的声音，而这声音也让人鱼记起这就是自己的家，但是对于自己为何会失去记忆，却还是一点也想不起来。离开小屋再去找“刻咏みのナイーダ”后得知她的孙女曾经目睹事情发生的经过，与村子内全部的人鱼都谈过后，得知“刻咏みのナイーダ”的孙女“憧れる娘イメリア”正跟一位红头发的人在“刻咏みのナイーダ”身后的民房内。进入“刻咏みのナイーダ”身后的民房后便见到“刻咏みのナイーダ”的孙女“憧れる娘イメリア”，以及拥有一头红头发的クレア，当你向“憧れる娘イメリア”询问时，她告诉你她透过窗户，见到一个红色影子前往小さな家，赶紧回到小さな家前面忽然发现有红色身影躲在屋后，红色使者风云告げる红の使者セーラ便出现在主角面前，她是为了大笔赏金而来此等待主角的！接着拯救リリス时打跑的人鱼士兵バリヴア及ウェイブス也带着人鱼士兵队队长禁卫兵セイン来到此地。



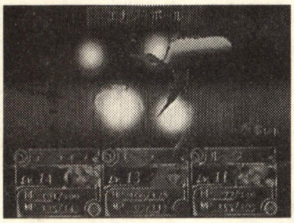
不过红色使者セーラ可不会让人把到手的肥羊给抢走，而决定暂时与主角アーディン联手将眼前的敌人セイン、バリヴア、ウェイブス给打倒。不过还是让セイン逃走，但アーディン也记起当初她与母亲是在狩り场深处遭到王国士兵的袭击。进入狩り场一直往右上方前进来到光のさし入む场所，在此可见到一块石碑，而流丽なる短剑セーラ也随后赶来，并告知这里是恶神マーグム的遗迹。在赏金猎人口中所流传的神话中，マーグム是造成各地分裂的恶神，最后他被封印在遗迹之中，而赏金猎人所一直寻找的七个秘宝则是可解除マーグム封印的物品。セーラ在考虑后，决定与アーディン前往メーエリア救出被王国士兵抓走的母亲アーディン。



在メーエリア的人鱼王宫中，人鱼公主テイアラ刚结束今天的课程，但她还是对女神アフロディテ的事相当有兴趣，而要好友マーサ将她所知道的都告诉她，但是公主心里却还是想出外闯闯，以便更了解这个世界的一切。

第2章 在深海中闪耀着的月亮

在メア＝スコシア海域セーラ与アーディン利用大魔法水泡瞬间移动，来到メーエリア的プリンセス＝



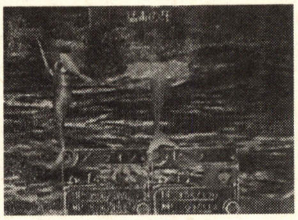
プランデル湾！接着往前来到メーエリア商业地区，目前此地正为了人鱼公主即将来临的诞生日而聚集不少观光客，在商业地区先收集情报，然后在市街地见到街の情报屋ルーク后，セーラ便要她先带我们前往みなしご院，不然就不会付情报费给她。来到みなしご院前面后，セーラ与ルーク便当街为了情报费吵起来，却惊动屋内的ばあさんヤムナ出来一观究竟，在ルーク离开后就跟ヤムナ进入みなしごバウス之中ヤムナ愿意帮助アーディン救出母亲，不过因みなしご院是一所相当贫困的孤儿院，而ルーク也是从此地出去的。原本想说ヤムナ希望我们能捐些钱，但是她却表示她并不需要钱，她希望我们能够找到虹色の矿石并拿给她。离开みなしご院后セーラ便说那老婆婆在无理取闹，因为据她所知虹色の矿石就算是在炭坑の街バルデス那样的地方近十年来也只被发现过一次，所以虹色の矿石这种极度稀少的矿石哪是那么容易就可以找到的（不过我们非找不可）。

往上来到净化城发现城门口吵吵闹闹的，原来有两位想加入佣兵而专程自炭坑の街バルデス来到此地的人，正为了因赶不上佣兵招募的时限，而与守城的士兵ジョーン吵起来！上前交谈后得知她们分别是心优しき拳モーガ以及信赖深き刃オルガ也得知炭坑の街バルデス并不是唯一生产虹色の矿石的地方，在这附近的大へびの洞窟深处，有个叫紫翠の沼的地方一样可以发现虹色の矿石。回到市街地听到远处传来尖叫声，赶去一看原来两个太妹人鱼ごろつきマルム、ごろつきタムテン正在光天化水之下向两位小姐勒索过路费，上前打倒マルム以及タムテン后，アーディン一定很后悔自己竟救了两个白痴，因为眼前这位金发的少女竟露出仰慕的神情说アーディン是不是从肖像画里跑来救她的，当アーディン问她们叫什么名字时，金发少女才刚说了几个字就被另一位打断了，而另一位则自我介绍说她叫作ママママサ，金发少女叫做ティティ！她还回头问金发少女说就是这个名字没错吧，可是金发少女不太领情竟然还傻傻的回答，使得另一位少女急急忙忙拉着金发少女离开了。在她们离开后只剩下不明所以的アーディン与セーラ，没办法，城下町的居民似乎都是一些很奇怪的家伙，セーラ说完后她们一起也离开此地！

离开メーエリア后往东北前进进入大へびの洞窟。进入大へびの洞窟后可见到赏金稼ぎキュリス，接着到洞窟左上角的地方潜到紫翠の沼中找寻虹色の矿石，潜下时四处游动看到显示X时，按X可找到各种东西，其中 除了大石头以外，还有エメラルド原石、クリスタル原石以及所要的虹色の矿石，不过要先打倒大蛇怪才拿得到。

来到メーエリア北方的白き奇迹の间，在这间状似教堂的建筑物之前，我们见到神官ミスカターナ。神官一再请求アーディン一定要碰触中央的泉水一次，因为她一直等待跟アフロディテ女神长得一模一样的人，而那个人就是アーディン，当アーディン碰触泉水后便可听到了来自アフロディテ女神的神喻。

回みなしご院将虹色の矿石给ヤムナ，她便会拿出可混进净化城参加公主诞生宴会的假通行证“ニセモノの通行证”给アーディン，并要我们到街上找ルーク（街の情报屋ルーク）。离开みなしご院在街上找到ルーク，她要我们跟在她身后前往宫殿的城门，来到净化城的城门口时ルーク告诉我们，看守城门的士兵ジョーン是她的朋友，接着她还是跟以前一样问我们要不要雇佣她，去打听アーディン之母的下落。虽然セーラ极力反对，不过对アーディン来说能找到母亲比什么都重要，所以便答应雇佣ルーク去打听母亲的下落。在ルーク加入

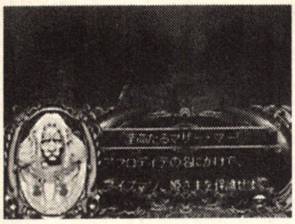


后，她要アーディン装成一位为了送稀世珍宝给公主，而拿着通行证来此参加公主诞生宴会的旅行商人，虽然一张通行证只能让两位宾客进入会场，不过ルーク因为握有ジョーン的把柄，所以她与セーラ也被允许一起进入净化城。才刚进入净化城后アーディン发现自己似乎见过这地方。

在王宫先与这里的人谈话，然后进入摆放着王座的光の间中，在这里见到“书记官モルガン”、“侍从长メーダ”以及“王室付き学者テミス”，可是不管向她们怎么打听，他们都不承认曾经派遣军队去袭击边境的村庄，还说只有一个人有遣派军队的权力。离开光の间后由对面的门出去，竟见到先前在市街地所救的少女ママママサ这时她说她是奉公主的命令来此找アーディン的，

原来她就是静かの海のマーサ，而金发少女则是人鱼公主祝福されしティアラ。

就在アーディン询问时，マーサ却表现出大惊失色的态度，因为她忽然感觉到アーディン拥有一股不可思议的能力，而这能力就跟前几天被运来此地的一枚黑い小さな戒指一样！一听到戒指アーディン便急忙逼问着マーサ，当她看见这枚戒指的时候，有没有看见配戴这戒指的人，但是マーサ却回答她只看到戒指而没有见到アーディン的母亲或是任何人。没办法只好继续打听母亲的下落了，不过アーディン并没发现マーサ回答时怪怪的态度，在アーディン转身离开时，マーサ唤住了她并拿出心のブレス给アーディン当纪念品。接着マーサ便带アーディン及セーラ去见ティアラ。



来到人鱼公主的房间见到“祝福されしティアラ”后，公主又是兴奋的手舞足蹈，不过セーラ却不太高兴并上前教训她说，当初我们在街上救了你们以后为什么要欺骗我们。

公主被セーラ骂过后，竟然说她最喜欢听到这种率直的说话态度，所以她以后要把セーラ当偶像一样，不但如此还要学她把心里的话直接说出来！！还邀请他们去参加她的生日舞会，不过アーディン却没有高兴的神情，当ティアラ注意到アーディン不开心而询问时，アーディン却是冷冷的问公主，为什么要派军队去袭击自己的故乡？甚至还把アーディン的母亲给抓走，这到底是为什么？！当公主听到这件事后，很惊讶并表示她什么都不知道也没做过。

公主告诉アーディン，她的母亲曾经拿地一支戒指给她看，并告诉她这枚黑色小戒指，是从南方的小村子得到的，此外她还提到抓过一个栗色头发的人，并将她送到“那个地方”，而那位栗色头发的人就是アーディン的母亲，她们所指的那个地方就是位于王城地下被禁止进入的墓所。

公主说完话后，认为身为王室的一员就应该为民解忧，所以她决定带アーディン一行人一起前往地下墓所！

不过当要进入地下墓所时，公主却临阵退缩了，看不过去的セーラ又有话要说了，但经过大家的鼓励，公主最后还是与大家一起前往了地下墓所，在路上公主告诉大家她迟早有一天会成为骑士，会证明给大家看的。

来到墓场后，公主发现这个地方跟她记忆中的地方大不相同，根据マーサ的说法得知这地方被改造成王家的秘密地牢，就在这时不远处传来了一阵惨叫声。

顺着那阵悲痛的叫声，大家通过迷宫来到拷问的部屋，而卫兵马邪恶なる卫士マルダミ正在此凌虐アーディン的母亲悲しき瞳ディアーネ。当アーディン、セーラ及ルーク联手将卫兵打倒后，悲しき瞳ディアーネ也在アーディン的声声呼唤中苏醒过来，而公主则是看着放满各种刑具的拷问部屋，看来就连在宫殿中也有她不知道的黑暗角落，不过她也认为不论是对是错，都不应该用鞭子任意鞭打任何生物，不管对方是魔物还是有罪的罪人，可是今天目睹到这一切，对她以及王室来说都是一种极大的污辱，说完公主便哭着请众人原谅，因为她实在不知道在城内会发生这种事，也不知道这个净化城早已堕落成这个样子！

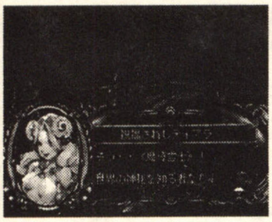
当公主忙着找下令抓拿绑架アーディン之母的幕后黑手时，忽然由旁边的门内传来奇怪的声音，大家便一起前往查看。

アーディン一行人顺着声音来到放着石碑的地方，就在大家讨论时，就听到至高たるマザーーマー的声音，往前一看发现至高たるマザーーマー和孤独にして辉く者アイズマン都在这里，而至高たるマザーーマー则是冷冷的告诉我们，这里是没有得到许可就禁止进入的地方，凡是违法者都将受处罚，就连公主也不例外，不过要是公主乖乖离开的话，那就当做什么事都没发生。不过公主才不吃她那一套，因为她已经查觉至高たるマザーーマー就是这件事的幕后黑手，而坚持不与孤独にして辉く者アイズマン一起离开此处，而アーディン也在此时到至高たるマザーーマー面前质问她有关母亲的事，不料至高たるマザーーマー一看到アーディン脸色忽然大变，还下令要孤独にして辉く者アイズマン立刻把所有的人都杀了，大家将从石碑跑出来的怪物给打倒后，这个石碑怪物却变成一个“月夜に吠える兜”当大家都离开这个地方后，マーサ也跟着进入这个地方“过去の过ち一过去の真实”。

自小アーディン就是被村中同年龄孩子排挤的一员，这也让アーディン与母亲慈しみの瞳ディアーネ的感情特别好，不过每当她被人欺负而伤心难过时，她总觉得有个不知名的人就陪在她的身边，但是アーディン却是什么也没看到……（为什么大家都讨厌我……为什么……）看着アーディン心事重重的背影，公主心里也正为了王家、法皇院及大家的事而担心，过去认为绝对的真理，今日却有了不同的想法……（或许……王家与教会之间也……）而两人的举动正被躲在一旁的心优しき拳モーガ以及信赖深き刃オルガ两人看得一清二楚，为什么公主会跟着アーディン逃出メーエリア，净化城到底是发生什事了……

第3章 我与别的孩子有什么不一样吗?

画面一转，来到"天户降る、星夕の间"那里マサー、マー和アイスマン正在谈论刚才的事情，说是传说中的邪魔将要复活，必须阻止他，而这时マルレーン出现来见人鱼女王，两人立刻恭维一番，等女王离去后，两人商量决定让人监视アーテイン。而在净化城、光之海里"暗黑天オジハイト"正与女王谈话，女王并交给ジハイト一个任务。



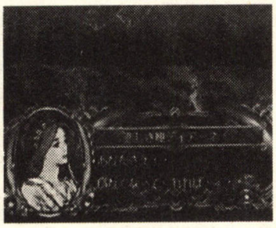
当アーデイン一行人从净化城逃回后，回到了"小さな家"。在这里大家商量了一下，因为アーデイン的母亲身体不好，所以决一行人去寻找一些补药，这时公主テイアラ说要与他们一起去寻找。

アーデイン回到七色んこの村，与ナイータ谈话，不久"クレア"出现，之后从"七色んこの村"出来，到"狩り场"再进人里的"光のみし入场む所"，发现"赏金稼ぎビスケス"和赏金稼ぎリスキー"正在威胁憧れる娘イメリア"说有关传说中的宝物的事情，要让她交出钥匙。这时"流丽なる短剑セーラ"上前阻止她们，战胜她们得到"珍しい果の种"并得知让这个种子发芽结果后可以救她的命。

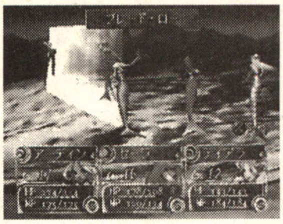
之后三人立刻返回"七色さんこの村"憧れる娘イメリア见到母亲后非常高兴并把"さんこの药汤"给アーデイン以作谢礼。

回到小さを家中把药给母亲服用，终于母亲的病情有所好转。母女两人高兴地拥在一起……

数日后，在"小さを家"家外，"街の情屋ルーク"和"流丽をる短剑セーラ"正在等着アーデイン与她们一起到地下揭开王室的秘密。



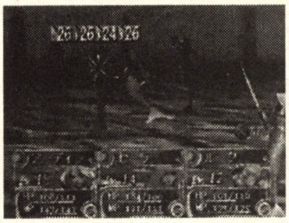
当"アーデイン"从小屋中出来后，他们就一起出发了。从七色的村中出来后，就会碰到公主"祝福れしテイアラ"与心优拳モーガ"一行人，并与她们一起谈论皇宫中发生的事情。并得知在皇家法华院里的很邪恶的势力，并且得知"魔道灵士"是一个知道世界里神秘事情的知者，他住在"灵峰の里"，之后大家决定先去"メザール沙漠"の溪谷收集情报。而且公主"祝福されレテイアラ"和"心优拳モーガ"及"信赖深き刃オルガ"也会加入队伍成为仲间。



一行人从七色村向下游进入转移点，来到メザーレ沙漠。先前往地图中央部位的"娱乐殿堂メーブカス"收集情报。而另一边"静の海マーザ"正在为女王祈导。

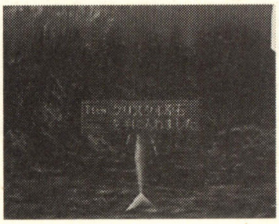
当アーデイン进入"娱乐殿堂メーベガズ"后，与人鱼公主相谈，这时"心のブレズ"就会发出声音让アーデイン帮助她，之后大家分头去寻找情报。

在这里先与所有的人对话，再整理一下各自的装备，之后进入这里中央最大的房间"过去の象衡"、荒废レたカジノ"里，在里面找到一个叫"ラウリー"的情报员。得到一些与"灵峰的里"有关的情报。



从里面出来后情报屋的ルーク会来找アーデイン并让你跟她去一个地方，原来是情报屋的ラウリー正在与"街の颜役レスベルン"谈有关捐款的事情，"レスベルン"说这是神圣的捐款是为了整个世界，它们谈完就离开了。

大家为了追上去问个究竟，也立刻从"メーベガズ"出来，但人已经不见了，并发现远处好象有一条船。就在这时，从远处来了两人，原来是"锐锋并ひ无きマーナ"和"长くカ强き尾マーテ"，她们是受"マザー・マー"的命令，把公主带回去的，但公主不愿回去，大家上前与其辩理，一句不合就打起来了。这两个人都会使用魔法攻击，并且攻击力很强，所以大家要小心应付。



一场激战过后，终于把マーテ和マーナ给击败了，这时从远处传来了一阵声音，大家都往声音传来的地方望去。原来声音是从"キャブテソ・ガイコ"的海贼船上发出来的。这时"マーテ"和"マーナ"也见势不好就撤退了。

这时海贼船从远处驶来，船上的"独眼のガイア"发现"マーテ"和"マーナ"已经逃跑。就下令让船停下，停止追踪。并和随从来到アーテイン一行人前，大家与他谈论一引起关于这里的事情，并得到很多情报，之后ガイア就离去了。

第4章 来自过去的呼声

大家与海贼船长“ガイア”分手时，此时在皇宫中正在为举行一种传统仪式忙碌着，而“シスター・マー”和“アイスマン”正在谈话……

画面一转，回到メザーレ沙漠，アーデイン一行人立刻前往地图右上方的“子守溪谷家”。

当アーデイン要进去一探究竟的时候。セーラ和ルーク却上来说，为了安全起见，让你和公主先在外面等着，他们先进入看一看。说完她们就进去，当公主和アーデイン在外面说话时，“ルーク”从里面急冲冲的出来，说是セーラ不见了。可能是被妖怪捉走了。

之后三人立刻冲了进去，前去寻找セーラ，当大家进入小屋后发现一个白色的怪物一下就消失了，三人立刻紧跟其后进入了前面门里。经过一连串的小房间后，来到一房间中，在这里大家听见有小孩的声音，アーデイン往前走，来到里面的房间发现了“セーラ”在看一幅画，而画上的“仔羊の图”就是她的故乡。



原来这里是“子守溪谷保育园”，当大家在保育园里与园长谈话的时候，セーラ却一人出来想着自己的事情。

第二天一早，“アーデイン”发现“セーラ”一人独自在房外，与她谈话之后，两人来到中庭谈论有关保育园的事情，之后两人返回保育园门口，而公主和园长已经在这里等着她们，这时ルーク也回来了，并询问园长，这里为什么会有“フルビナ草”这种贵重的草。之后园长让大家等一会，当园长回来后，交给大家一棵“フルビナ草”，并告诉这里为什么会有这种草。

之后与园长道别后回到メザーレ沙漠，再经过传送汽泡来到“バルバル火山带”并一路来到“城塞都市バルデス”。

进入“城塞都市バルデス”后，ォルガ告诉アーデイン这里是她们的故乡，サーギリア是这里英雄但被别人加上没有的罪名，可能已经被捕了。并让我们先找到能见到サーギリア的方法。

在城市里的一间民房内可以找到一块“クリスタル原石”在外面的房顶上可以找到一个“指轮台座”。来到后面碰见“幼生翼ルル”，他说他在等人，等待能帮助他的人。然后在旁边与“叹き老翼レジータ”谈话，得知他们原来是这里高傲的民族，但现在被“マーメノイ”所支配，天天都过着苦役的生活。而“サーギリア”是他们英雄，是他们的希望，但现在因为“サーギリア”被捕革命也停止了。

之后返回“幼主翼ルル”处再次与他对话，他说“アーデイン”就是他要等的人，希望你们能帮他把“サーギリア”救出来，而且还给了你一封信。

拿到信后“アーデイン”先进入最上面的房间，原来这是オルガ所住的家，并知道他们会加工指轮的技术。出门去矿山入口，在这里アーデイン看见了モーガ，原来モーガ在等他的老师回来。等了一会，モーガ的老师回来了，モーガ就告诉アーデイン说，他老师的作指轮技术非常好，但要作指轮必须有原石和指轮台座。

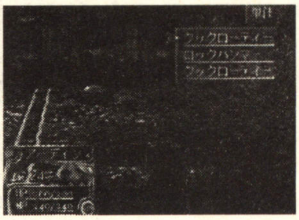
从矿山入口处出来后返回オルガ的家，并与オルガ的老师交谈，他会把你手上得到的原石和台座打造成一枚“クリスタルの指轮”。

打造完指轮后该办正事了，アーデイン从房间出来立刻去右边的地下牢房，把刚才得到的信交给看守牢房的“リアン”，リアン看到信后得知他奶奶身体不适就立刻回去探望了。这样アーデイン一行人就来到地牢里。

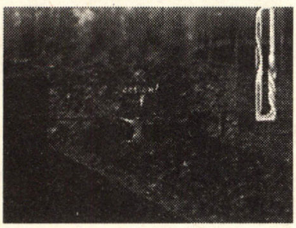
在牢房里大家看见了被关押的“サーギリア”。大家都想帮她逃脱，但她为了她的名誉不肯从这里逃走，而唯一可能的方法就是帮她把这件事情的真正凶手找到，洗清她的罪名，并且她愿意把“灵峰の里”的事情与アーデイン交换。

接下来就是找到这次事件的真凶，按照“サーギリア”的提示。大家来到公使馆上面与“街の少女ミーナ”了解情况。这时发现旁边有人偷听，把偷听的人吓跑后，ミーナ说她知道如何进入公使馆，但有一个条件，就是帮她把她丢失的宝贝找到，她公告アーデイン她的东西可能丢在东面的“命运之火”的广场处。

アーデイン立刻前往东面的“命运之火”广场，在广场里寻问了一下里面的看守“命运之火”的士兵，士兵说他看见ミーナ在左边的柱子旁好象掉了什么东西。アーデイン立刻调查左边的大柱子，在大柱子下面果然找到一件东西，原来是一把“虹色短剑”。



找到ミーナ所说的宝贝后，アーデイン立刻反回公使馆，把这把短剑交给了ミーナ，ミーナ得到找回的东西后，果然没有失言把进入公馆的方法告诉了アーデイン，原来在ミーナ旁边的窗户处可以进入公馆里，



虽然公馆的大门锁着，但从这里也可以进入。

进入公使馆后，アーデイン立刻四处搜寻能够证明真相的证物，但是只找到一个“んごの发饰り”。之后反回外面再次与ミーナ交谈，ミーナ告诉アーデイン在公馆里有一本日记可能放在书桌下面的暗柜里面。

アーデイン再次进入公使馆里，并仔细调查房里的大书桌，果然在最下面的隐藏抽屉中找到一本日记。在アーデイン读完日记后终于知道了整件事情的经过。就在这时刚才那个偷听你们谈话的人出现了，她出现后不由分说就冲了上来，这回又要大打一场了。

把那个不速之客击败后，得知“サーギリア”马上就要被处以死刑，而那个人也愿意为“サーギリア”把事情真相说出，大家就一起前往地下牢。

当回到地下牢时，里面的“サーギリア”已经不见了，这时“幼き翼ルル”来到地下牢，他告诉大家说“サーギリア”已经被押到“命运之火”的广场，准备执行死刑，请大家立刻去救她，说完后就立刻出去了。

アーデイン一行立刻从地下牢中出来，前往城塞都市的东边。来到这里后看见ルル早已经在此等候大家，上前与他一起进入“命运之火”广场。

进入广场后，就看见新任市长ラヴイニア正在宣布准备执行ギリアム的死刑，アーデイン立刻冲上出把事情真相与大家说出，而这时新市长立刻派来士兵来阻止アーデイン。

击退前来阻止的士兵后，新市长立刻就逃走了。而“サーギリア”的罪名已经洗去，她就把去“灵峰の里”的方法告诉了アーデイン而且给了アーデイン一个“炎之护符”和前往“灵峰の里”的“キリアムの介绍状”。

从城塞都市出来后，アーデイン一行人立刻前往“アルマンテイア冰山带”，在这里一直往左上游就来到了“灵峰の里”，进入灵峰の里后アーデイン看见很多魔导灵士，先在这里打听一下消息，而在两边的凹处可以得到两件装备“魔法使帽子”和“海色のマント”，最后与正中央门前的灵士エルザ交谈并把“介绍状”给她，她就会让アーデイン等人进去。

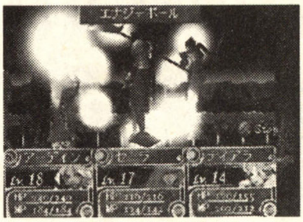
进入“灵士长之馆”后，大家看见前面的“魔道灵の长クリムト”没等アーデイン等人开门，“クリムト”就开口寻问大家的来意，并一下就看出了テイアラ王女的身份。在王女“テイアラ”的寻问下“クリムト”说出了创世的女神，破坏之男神及“泉”的来源，封印的所在和封印的秘密等事情。大家你一句我一句的问个不停，而当大家谈到アーデイン的母亲时，クリムト的目光注视着アーデイン，并说在她身上确定有一种不思议的光辉，并要求アーデイン走近点让她仔细看一看。

而当アーデイン靠近后，クリムト仔细观察了アーデイン以后，就像发生了什么大事一样，说是什么灾难，什么マーメイド的“あるまいき种”“传破坏者”并表示很害怕的样子。这时外面的灵士进来看见“リリムト”痛苦的样子，不由分说，要把众人抓起来。

大家从“灵峰之里”逃出来后，来了“封印の洞窟”。沿着洞窟里的路先往前走，这里大家要小心路上的敌人，他们都很厉害而魔法也不弱。大家来到“封印の间”后，眼前就是被封印的遗迹。正当大家调查这个封印的遗迹时，突出一阵摇动，从里面出来了一只巨大的魔兽。这只魔兽的攻击力和魔法都很强，而且血槽也很长，所以一定要小心应付。

大家费了一番力气后终于把这只魔兽摆平了，当她死后就变成了一个飘着的水晶，并得到一件“墨色的衣服”。不一会水晶消失了，大家也决定先回城塞都市，了解一下更多的情报，这时画面一转，来到了研究室，这里暗黑天オジハイド正在进入遗迹的研究，并要捉到アーデイン做试验。

而当“シハイト”要捉拿アーデイン前往“灵峰的里”的路上时，アーデイン一行人已经回到了城塞都市。アーデイン在城中先决定去公使馆找“キリアム”但公使馆门口有人守卫不让进，问过守卫后才得知，前往废坑的探险团出事了，公使馆中正在召开会议商谈解决的办法，任何人不得进入。得知这件事的后，アーデイン立刻找“ルル”，当找到“ルル”告诉她“キリアム”正在公使馆中等着她们一起商量这件事情，之后自己就先行进入了矿山。アーデイン再次回到公使馆门口，守卫告诉她们“キリアム”正在等着你们开路让アーデイン等人进入公使馆。



当アーデイン等人进入公使馆后，海贼ガイア也出现了。正当大家谈论灵峰的里发生的事情时，一位魔导灵士出现，并告诉キリアム说灵峰的里出事了，“マザー・マー”法皇院派兵突然攻入而“魔导灵の长クリムト”被他们抓走了，当“キリアム”听到这个消息后，就指责アーデイン。这次发生的事都是因你而起的，请你以后不要在这个地方出现。アーデイン听了这些话很伤心，就独自一个人出来了，而セーラ等人也指责“キリアム”的作法不对，并出来安慰“アーデイン”。

在公使馆外大家找到正要一人离去的アーデイン并加以劝阻，正当大家谈话的时候“叹きの老翼ルジータ”出现，并希望アーデイン等人找到ルル，因为他看见ルル一个人进入了矿山，可能出事了。好心的アーデイン决定前去矿坑寻找“ルル”她问了一下大家是否也愿意跟她一起去寻找“ルル”，大家当然都愿意与アーデイン一起去寻找。

为了寻找ルル大家立刻前往矿坑入口处，与“叹きの老翼ルジータ”交谈后，进入矿山内部。矿山里的敌人很多，且岔路也很多。大家小心的来到了地图正上方的“深海深处的秘密地方。”在这发现ルル被困在这里，アーデイン与ルル谈话，他告诉アーデイン在里面好象有亮光，他很害怕就逃到这里，以后大家一起安慰小“ルル”。就在这时，地开始摇动，在众人面前又出现了一只魔兽，アーデイン让ルル先躲起来，之后大家一起迎战这只魔兽。

经过一番激战后，魔兽终于被击倒了。正当アーデイン准备上前察看这只魔兽的时候，那只魔兽突然向アーデイン发动了最后一击，就在这时公主冲上前来挡住了魔兽的攻击倒下来，当魔兽死后留下了“混池涡大已经消失化为水晶。アーデイン抱着为自己而受伤的公主“テイアラ”十分伤心，并立刻从矿山中出来。

当回到矿山处时，发现“ギリアム”已经在这时等候“ルル”。大家与“ギリアム”说公主“テイアラ”中了魔物的毒，而这种毒一般的解毒剂是没用的，只有到“メーエリア”找到“オババ”让她来制作特殊的解毒剂，因为现在公主的生命垂危，所以希望“ギリアム”能照顾一下公主。而“ギリアム”看到アーデイン等人把ルル救了出来，对以前的事情也不再计较，并答应让公主先在公使馆中养伤。

回到公使馆后，大家一起商量如何才能制作解毒药的方法，而制作这种解毒药要用的草药就是“ワルビナ草の新芽”所以大家决定先去“フルビオ草”的唯一生长的地方メサーレ沙漠的子守り溪谷。

来到子守溪谷家后进入中庭，与这里的园长交谈，本想能得到“ワルビナ草の新芽”，但园长告诉大家现在“フルビオ草”还没有发出新芽。要等草发芽也可能是明天，或1个月后或是一年以后，这下大家可急坏了。当セーラ问到草的种子的名字时，其名字正是原来アーデイン为其母亲所找的种子的名字一样。这下大家又有希望，希望那棵种子已经发出了新芽。二话没说与园长道别后，大家立刻返回メアニスコシア海域的“七色的村”。回到村中アーデイン立刻来到母亲的住所“小きな家”进门与母亲见面，母亲问她为什么突然回来，并告诉她那棵种子已经出了新芽。这次果然没有白跑，种子已经发出了新芽，而アーデイン的母亲得知アーデイン是为了救人，就立刻把“ワルビナ草の新芽”交给了アーデイン。

得到草药后，アーデイン因有要紧事在身就立刻与母亲道别，去寻找来制作解毒药的人“オババ”，大家来到“ブリンセスニブランデル湾”的“メーエリア商业地区”在左上方的房中“はあさんヤムナ”并让她帮助制作解毒药，一会功夫过后“オババ”的解毒液就作好了。之后立刻大家就返回了城塞都市。

当大家回到“バルバル火山带”刚要进入城塞都市的时候发现好象有人在盯着她们，原来是上次败在自己手下的マーナ两人，两人不由分说就大打出手，アーデイン立刻应战，这两人经过身体改造后其各项能力都比前一战大大提升，十分不好对付。战胜他们之后大家立刻返回了城塞都市。

第5章 由小伤引起的中毒

进入城塞都市后アーデイン立刻前往公使馆，把解毒药给公主使用，当アーデイン看到公主没有什么大事的时候，他也累的昏了过去。

数日后，公主テイアラ已经完全康复，大家正在一起为公主的康复而高兴时，这时“心之指轮”突然发出强光，大家感觉到一种不妙的预感。并决定前往“世界裂目”的“ジハイト研究岛”。アーデイン等人刚从城塞都市出来后，ガイア的海贼船再次出现，而船长也从船上下来与アーデイン等人见面，并告诉アーデイン等说是要去“世界裂目”可以乘他们的船去，并让アーデイン等人先整理一下后再上船去“ジハイト研究岛””。

アーデイン等人整理完毕立刻等海贼船前往“世界裂目”的“ジハイト研究岛”。而在研究室中，ジハイト正在为“ローサ”作身体改造，使其成为一个“愤怒的破坏天使”。アーデイン等人进入“ジハイト研究岛”后经过研究所，“知惠的道”来到“探求的间”，一进入这里就碰上了守卫这里的“アルギナス”。击败它后得到探求的钥匙。然后出来再进入“发掘的间”这里才同样有一个守卫，击败后得到发掘的钥匙。现在还剩下三个门没有进去过，先进入“思考的间”和“忘却的间”并击败看守得到思考的钥匙和忘却的钥匙，最后她回来把得到的钥匙插进“知惠的道”壁上的4个钥匙孔里，把中央的门打开。

(探求的钥匙,思考的钥匙,发掘的钥匙,忘却的钥匙)

进入研究室后,大家看见接受改造的マーサ,并从ジハイト嘴里得知这七个秘宝是从深海底的"マータム的遗迹"发掘出来的,这时マーサ,改造已经完成。而マーサ一心想杀死アーデイン,一场战斗再次开始。当击败マーサ后,ジハイト看见自己研究的成果毁于一旦,就决心与マーサ一起长眠于此,并按下自爆装置的铵钮。因为这里马上就要爆炸了,所以一行人立刻从这里逃出,正当大家要逃的时候,狂气的骑士出现在研究室。而当其它人都走后,アーデイン就于骑士出现展开了一场两人的战斗。当アーデイン把骑士击败后,这里边开始崩塌了,两人同进掉进了深海底。当两人醒来后发现自己身处海底,在眼前并出现了ツハイト水晶和传承之书。当アーデイン了解传承之书的内容后,就得到了一个"暗の名な持指轮"。而疯狂骑士这时也恢复了神智,之后两人默然离去。当两人都离开后,一只魔兽出现,并把マーサ的尸体带走了。

アーデイン从深海底出来后,并决定自己以后不再打扰朋友们,就先到海贼船附近偷偷的看了一下自己的伙伴事否安然无样的回来。在船上大伙正在焦急的等待着アーデイン的归来,但迟迟都不见她的身影。大家的心情显得更加焦急起来。

当アーデイン知道同伙们都以安然无恙,就从海盗船附近出来。アーデイン在路上一个人苦苦地思索着,她最后决定不再去理会世界中的事情,让这美好的世界就这样继续下去,并决定找一个没有人打扰她的地方去休息。所以就决定去"メアニフユシア海域"里"狩り场"的遗迹。

アーデイン一人来到"メアニフユシア海域"的遗迹后,就决定在这里一直休息下去,直到最后时刻,当アーデイン睡着后,セーラ来到这里把アーデイン给叫醒,并告诉她大家都在找她,然后两人回到"七色さんごの村",这里大家都在等着アーデイン,当大家看到アーデイン后并没有责怪她,セーラ上前问アーデイン接下我们应该干什么,アーデイン回答说她生在这个世界上希望能了解她生存的意义是什么?然后大家一起决定去往被称为"神之庭"的神圣海域。在那里的"ハイエアの神殿"中沉睡着"アフロデイデ"女神。

第6章 离开梦的时候

当大家一同来到神之庭并进入"ハイエアの神殿"后,在这里上面的房间中见到神官长アストレイア,并希望神官长把那个被封印的门打开,而神官长并不希望大家进去,因为里面有一种异样的感觉。并告诉大家如果到了神殿里千万不要碰アフロデイテ神像的台座,而且在进入"日时计の间"的时候要把四个具有暗属性的武器去掉。

当神官把大门的封印解开后,大家来到了通住圣域的"心之瞳的廊下"。在这里可以得到"海神的枪""女神的圣印","タイヤモント原石"三个道具,大家沿着路来到一扇门前,进入另一条"心之瞳的廊下",在这段走廊中,有的地方是高高的台子,所以要浮到上面才能通过。在这里大家找到了"天命のタブレット"一行人先进入中间的"日时计の间"发现了两个小精灵,并与其谈话。出来后在路上能得到"星のカケラの斧"和"古代龙之鳞之铠"两种道具,从这里的走廊出去后,又来到另一条"心之瞳之廊下",在这里有一个能记录的地方,还有"フルビナ草","古代龙の鳞の小盾"从这里出来来到另一小段走廊,看见有左右两个贝壳,不要打开左手的贝壳因为里面是怪兽,把右边的打开,能得到"贤者之指轮",然后一直走进中央的大门。

打开大门来到了"英雄集场所"先游到上面,发现一扇紧闭的大门。正当一行人想进入大门一探究竟的时候后,突然在门前出现了"叹きの具リトル"和两上小精灵,还有一本书。リトル告诉大家说在你们来到这里之前,也遇见了来到这里的"狂气的骑士アイズマン"并且把在这之间发生的事情一一说了一遍。

当アーデイン问到リトル是什么人时,リトル回答说她是一个失去了灵魂的人,之后把一颗水晶和"约束的首饰"给了アーデイン。アーデイン进入大门来到了神之宿场所,并游到上面调查了一下,发现了那台座,这时一个巨大的魔兽出现,原来マーサ与魔兽的身体已经同化了。消灭他后得到一颗"圣者的贵石",当アーデイン与マーサ的灵魂交谈后,突然听到有人在叫她的名字。于是大家就立刻来到台座的下方,发现刚才已经死的マーサ再次复活,アーデイン为了不让マーサ在受痛苦,决定帮她解脱,于是最后的战斗开始了。当再次把マーサ击败后,她就消失了,并且留下一颗水晶及"语り部の书"。

在这之后アーデイン对大家说现在已经解开了六个封印,这时六个水晶突然发生共鸣反应,然后大家怀疑在台座中有另外一个水晶,于是就问アーデイン,但アーデイン告诉大家让他们在底下等一下,因为她怕有另外的事情发生,所以让她自己去就行了。

当アーデイン来到台座前时,第七个封印也出现了,而这一切的谜也都解开了。原来她就是"猛男神"与"アフゴイデ"女神的孩子,而アーデイン也明白了她对于这个世界的意义……

近期PS游戏全手指

生化危机3

免改机破解码

D01840E2 1040

801840E2 1000

生命力不减

800CC338 00C8

HBP弹药不减

D006D970 000D

8006D970 000E

HBP一击必杀

D0045720 0006

80045720 0001

最佳状态

300CC33F 0004

随时叫出储物柜

(同时按□+L2)

D00CBED8 0081

800D13C0 1E24

D00CBED8 0081

800D13C2 8005

D00CBED8 0081

800DF874 0002

随时SAVE

(同时按□+L1)

D00CBED8 0084

800D13C0 1D00

D00CBED8 0084

800D13C2 8005

储物柜中全武器及无限子弹

B0060004 00000001

B0050004 00000001

B0050004 00000001

800D1884 FF01

800D189C FF0A

800D18B0 FF10

无限SAVE带

800D18C4 FF81

过关时间为零

D01940D2 AE03

801940D2 AE00

记录次为零

800D15E8 0000

加大随身道具格

800D1906 000A

洛克人3

HP不减

30085E8A 0060

人数不减

800D3DB8 0000

信长的野望之烈风传

金

80125508 FFFF

米

8012550A FFFF

马

8012550C FFFF

炮

8012550E FFFF

兵

80125510 FFFF

负伤

80125512 0000

防御

80125516 FFFF

特鲁内克大冒险2

血不减

D002DA42 1440

8002DA42 1400

一击毙杀

D003339E 0441

8003339E 2400

满腹度不减

D002D7B6 0050

8002D7B6 0040

按下R1後迷宫中快速过关

D0108D20 0004

300E81B4 00FF

POP MUSIC 2

计量表全满

800DEC2A 0300

自动演奏

800DE8CC 0001

全部歌曲

900CFD50 FFFFFFFF

800CFD54 07FF

实况足球4

破解码

d01030ca 1040

801030ca 1000

无限点数

300fa1ed 0063

speed模式

8007b442 0180

隐藏球队

80072fd6 ffff

80072fd8 ffff

all gallery

80072fd4 ffff

洛克人2

破解码

D006CA82 1040

8006CA82 1000

HP不减

3005D090 001C

快速击毙BOSS(L2+R2)

D0055C68 0003

3005D091 0000

超时空要塞vf-x2

一击必杀

D0027312 005E

80027312 0000

太阁立志传三

能力值点数不变

801FFEBC 0063

无限金钱

9015967C 0098967F

作业全满

901520C0 FFFFFFFF

301520C4 00FF

俸禄超高

30157D04 00FF

工作剩余时间

80157D0C 004C

任命成果

80157D0E EA60

赏功值

80157D12 FFFF

技能全满

90157D18 00FFFFFF

DDR 2nd mix

破解码

D00200A6 1040

800200A6 1000

D0020D64 FFF2

80020D64 0001

D01C1BE4 FFF2

801C1BE4 0001

D01C1C7A 0C07

801C1C7A 3002

D01C2936 1040

801C2936 1000

1P能量计不减

8009A986 0500

2P能量计不减

8009B296 0500

拥有全部模式

80010C0A 0000

300103E1 0000

拥有全部信息

80010C0C 0000

80010C0E 0000

80010C10 0000

80010C12 0000

拥有3首隐藏歌曲

300103E0 0000

star ixiom

Energy

800E0950 FFF

Shild

800E6344 FFFF

Sub Weapon

800E095C 03E7

Proton

800E0962 0010

灵之力量

无限金钱

801E1DC6 270F

无限士兵
801C7A04 270F
己方角色
无限 SP(战斗中)
801CAAE0 705A
必杀槽不减(战斗中)
801CAADA 8C0E
全部角色
无限 SP(战斗中)
B0050058 00000000
801CAAE0 005A
必杀槽不减(战斗中)
B0050058 00000000
801CAADA 8C00

---

shadow man

无限 HP
800C13C0 2710
800C13C4 2710
无限道具
800C13D8 03E7
800C13DC 03E7
800C13E0 03E7
800C13E4 03E7

盖塔大决战

战斗后 LV UP (按 L1 + R1)
XX = 机器人续号
E008538A 000C00XX
B0XX0080 00000000
800FF868 03E8
无限 GF/SP
E01FFE70 000100XX
B0XX0080 00000000
800FF83A 03E7
1 回战斗后得 1000 EXP
(按 Select + L1 + R1 在战斗后)
E008538A 010C000A
B00A0080 00000000
800FF868 03E8
或
D00A14AC 1021
800A14AC 03E8
D00A14AE 0062
800A14AE 2402
无限 GE & EN
D009EE5C 1023
8009EE5E 0060
D009E6AC 1023
8009E6AE 0040
D009E930 1023
8009E932 0040
Level Up 99
D005D384 0001
8005D384 0063
D005D386 24C6
8005D386 2406

---

beatmania append4

破解码
D01BD672 1040
801BD672 1000
全部歌曲
8009482C 000F
8009482E 0000
80094830 F000
1P Max
8009E1C4 15F0

真机器人战线

1 金钱
8005501C 270F
2 快速升级
(战斗后按选择键)
D007D008 01008
006C450 270F
机器人所有状态密码
"?"处是你所想要的机器人续号
3 现在 HP 值
B00?00B0 00000000
80061B9A 270F
4 最大 HP 值
B00?00B0 00000000
80061BA2 270F
5 现在 EN 值
B00?00B0 00000000
80061B9C 03E7
6 最大 EN 值
B00?00B0 00000000
80061BA4 03E7
7 最大防御值
B00?00B0 00000000
80061BA6 270F
8 最大速度值
B00?00B0 00000000
80061BA8 03E7
9 移动距离
B00?00B0 00000000
30061BBA 0020
10 等级 99
B00?00B0 00000000
30061B98 0063
11 最大 POWER 值
B00?00B0 00000000
30061BCA 00FF
12 无限 SP
B00?00B0 00000000
30061BBC 00FF
13 最大 SP 值
B00?00B0 00000000
30061BBC 00FF
14 最强状态
B00?00B0 00000000
80061BBE 03E7
B00?00B0 00000000
80061BC0 03E7
B00?00B0 00000000
80061BC2 03E7
B00?00B0 00000000
80061BC4 FFFF
B00?00B0 00000000
80061BC6 FFFF
或
15 无限 EN 值
D00B4B3E 0043
800B4B3E 0040
D00C6216 0043
800C6216 0040
16 无限 SP
D00B3858 0004
800B3858 0000
17 无限移动
D00B5940 0003
800B5940 0000
D00B5942 1040
800B5942 0000
18 全部道具
B0370001 00000001
30078419 0001
19 MAX POWER WEAPONS
80061BAA 270F
20 MAX POWER WEAPONS
80061BAC 270F

生化危机 3

可使用豆腐
300D162E 000F

世界冠军越野赛

对手不会动
D004D4C8 0001
3004D4C8 0000
跑一圈就结束比赛
D00B6C78 0001
300B6C78 0003

FBI 特警

HP 不减
300691E6 0040
弹药不减
80046E14 0000
时间不减
8004077E 2400
全部关卡
80146966 0B14

星球大战首部曲

HP 不减
D004A2C2 0044
8004A2C2 2400
能源不减
800417A0 1000
800417A2 2402
武器数不减
D004A38A 0045
8004A38A 2400

雪地赛车(SLED STORM)

按 L1 后从第 X 圈起跑
D00D8592 FBFF
300D8AC4 000X
X 中的数值为 2~9
金钱不减
300BFFA2 000F
POINTS LAP 最高
800D8AB8 FFFF

BEATMANIA 4thMix

开机码
D01030CA 1040
801030CA 1000
1P 计量槽不减
8009E1C4 15E0
2P 计量槽不减
8009E1C6 15E0
自动演奏
8009E104 00XX
XX = 01(1P)
XX = 02(2P)
XX = 03(1P&2P)
所有歌曲
8009482C 000F
8009482E 0000
80094830 F000



梦幻总动员续

即日推出，敬请留意！

本书汇集大量动漫经典名作及专题文章，图文并茂，精彩绝伦！

全书192页彩页，48页黑白页

顶级豪华，定价仅为20.00元

欢迎邮购

★邮购地址：北京市清河邮局062信箱 邮购部(收)

★邮编：100085

★咨询电话：010－62924382

(注：邮购以上书目者，请每本书另加2元邮费 因现存数量有限，欲购从速！)

注意，自2000年1月起，“梦幻总动员”将会以每月一本的速度推出，请大家留意有关信息。

下期预告

CHUNSOFT超大作“多鲁尼哥的大冒险”、SQUARE公司名作“超时空之轮”(PS)版等作品的完全攻略。

下月同一时间推出，敬请期待

邮购			
	电子游戏广场(8) 定价：10元	电子游戏广场(9) 定价：10元	电子游戏广场(10) 定价：10元
	电子游戏与电脑游戏三周年纪念号 定价：6.5元	格斗秘笈修订版 定价：25元	剑 魂·续 定价：22元

欢迎邮购

★邮购地址：北京市清河邮局062信箱 邮购部(收)

★邮编：100085 ★咨询电话：010－62924382

(注：邮购以上书目者，请每本书另加2元邮费 因现存数量有限，欲购从速！)





ISBN 7-5371-3212-7
9 787537 132121 >
ISBN7－5371－3212－7/G・1446
定价：10.00 元